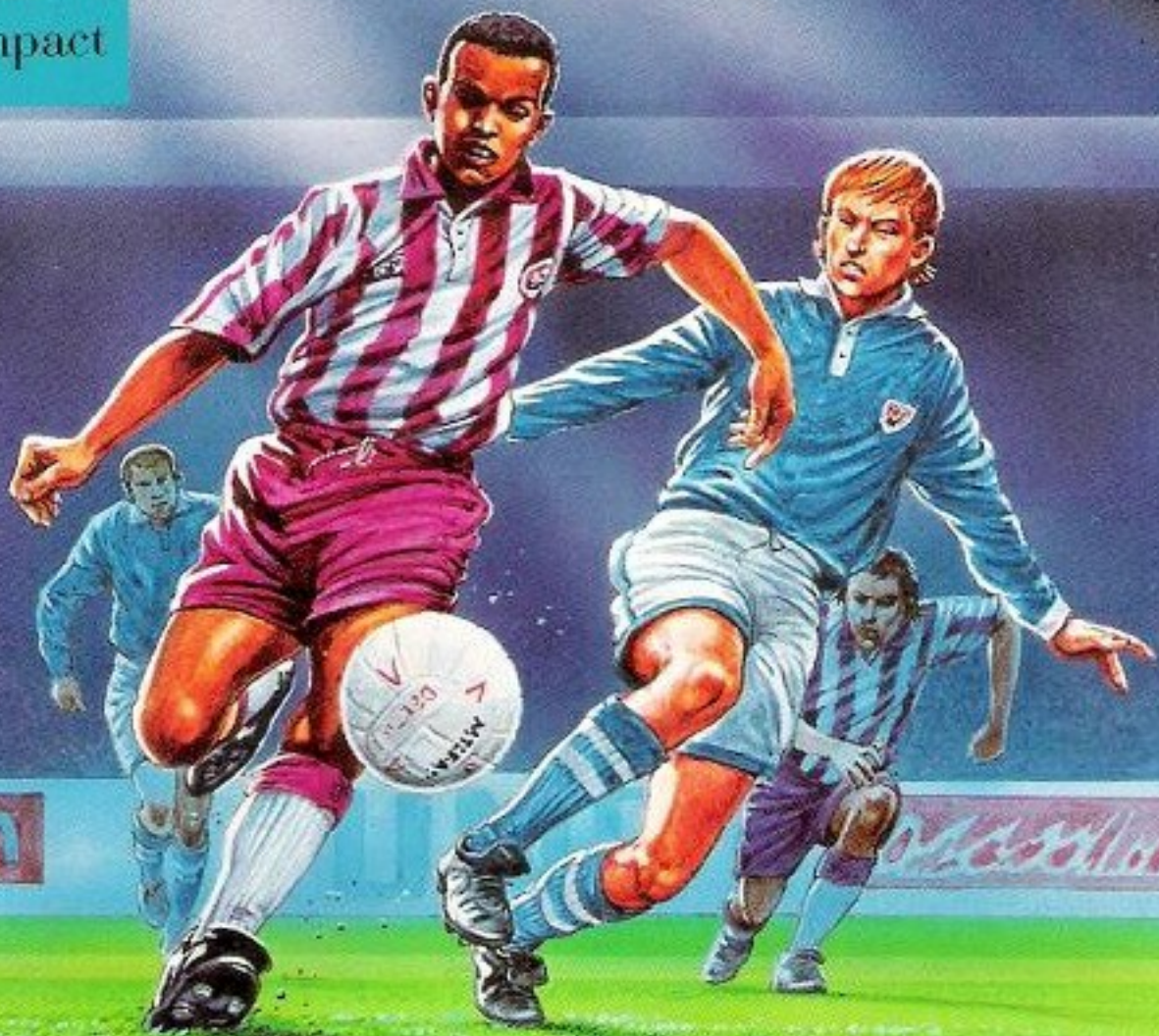
6

SFIDA DI COPPA

compact

STEPHEN THRAVES

librogame®

SQUADRE INGLESI

1	LEEDS
2	WIMBLEDON
3	GRIMSBY
4	NEWCASTLE
5	SPURS
6	STOKE
7	LINCOLN
8	ASTON VILLA
9	PORT VALE
1 0	MAN. CITY
11	CHELSEA
12	BRISTOL CITY
13	ARSENAL
14	SHEFF. WED.
15	EXETER
16	QPR
17	MAN.UTD
18	SUNDERLAND
19	COVENTRY
20	CREWE
21	LIVERPOOL
22	TRANMERE
23	BLACKBURN
24	IPSWICH
25	CARLISLE
26	EVERTON

SQUADRE SCOZZESI

1	HIBERNIAN
2	KILMARNOCK
3	AYR
4	MEADOWBANK
5	MOTHERWELL
6	DUMBARTON
7	EAST FIFE
8	DUNDEE UTD.
9	PARTICK
1 0	RAITH
11	RANGERS
12	BRECHIN
13	CELTIC
14	CLYDEBANK
15	QUEENS PARK
16	STIRLING
17	ABERDEEN
18	AIRDRIE
19	FALKIRK
20	ALBION
21	HEARTS
22	ST. MIRREN
23	DUNDEE
24	MORTON
25	ARBROATH
26	ST. JOHNST'NE

librogame®

collana diretta da Giulio Lughi

Nessun albero è stato abbattuto
per produrre la carta di questo libro che è interamente riciclata.

SFIDA DI COPPA

STEPHEN THRAVES

illustrato da Peter Dennis
tradotto da Mariangela Bruna

Edizioni E. Elle

TIRI IN

PORTA

4

Turni	Punteggio
3	
4	
5	
QF	
SF	
F	

5

Turni	Punteggio
3	
4	
5	
QF	
SF	
F	

6

Turni	Punteggio
3	
4	
5	
QF	
SF	
F	

10

Turni	Punteggio
3	
4	
5	
QF	
SF	
F	

11

Turni	Punteggio
3	
4	
5	
QF	
SF	
F	

12

Turni	Punteggio
3	
4	
5	
QF	
SF	
F	

16

Turni	Punteggio
3	
4	
5	
QF	
SF	
F	

17

Turni	Punteggio
3	
4	
5	
QF	
SF	
F	

18

Turni	Punteggio
3	
4	
5	
QF	
SF	
F	

22

Turni	Punteggio
3	
4	
5	
QF	
SF	
F	

23

Turni	Punteggio
3	
4	
5	
QF	
SF	
F	

24

Turni	Punteggio
3	
4	
5	
QF	
SF	
F	

COMPACT 6 - *versione giocabile by 7legion*

Per giocare a questo libro-game dovete stampare e compilare manualmente la tabella segnapunti di pagina 8 - 9.
Non serve altro, tutte le altre tabelle sono consultabili direttamente sul computer.

Istruzioni:

Fate la vostra scelta con il mouse: *vai al 146.*

Consultate la tabella delle squadre:

Consultate la tabella dei tiri in porta:

F6	*A3*	*C1*
D3	*A5*	*B2*
F2	*B5*	*E4*

Poi tornate indietro con l'icona 'Previous View'

(Nota: questa pagina era interamente bianca nel libro originale)

IL SOGNO COMINCIA...

Ormai mancano soltanto quattro minuti e mezzo alla fine. Continui a guardare in alto, verso lo sgangherato tabellone sulla tua sinistra, tenendo d'occhio l'orologio. Quattro minuti e mezzo... e poi tutto sarà deciso: potreste giocare il vostro prossimo incontro di coppa sotto un imponente tabellone elettronico, su uno dei campi piú moderni del paese!

Ma dovete mantenere i nervi saldi, perché la squadra deve conservare lo stretto vantaggio di 1 a 0 che si è conquistata. Basterebbe uno stupido errore e tutti i vostri sogni svanirebbero in un istante. Sarebbe una delusione insopportabile per te, che sei giocatore e allenatore di questa piccola squadra di dilettanti.

Ancora una volta sollevi lo sguardo in direzione del vecchio orologio: hai l'impressione che le lancette si muovano a fatica. Mancano ancora tre lunghi minuti, e la squadra avversaria sta assediando la vostra porta con rabbia crescente. Sapevi che sarebbe successo. Nessuna squadra di serie superiore, neanche una scadente come quella dei vostri avversari, sarebbe disposta a lasciarsi eliminare dalle gare di coppa senza vendere cara la pelle.

Due minuti al termine... e Darren Palmer, che gioca insieme a te come laterale, ha appena miracolosamente respinto un pallone molto pericoloso. Ce la farete? Aggiungerete lo scalpo di questa squadra a quello delle altre squadre che avete battuto nel corso dei precedenti incontri per la qualifica?

Non ancora! Perché in questo momento gli avversari stanno di nuovo avanzando velocemente verso la vostra porta: il tuo cuore smette di battere, quando vedi la palla schizzare in avanti e uno dei giocatori avversari che allunga il piede... No, ottimo intervento del portiere! Questa azione vi permetterà di passare al prossimo turno!

Ma mancano ancora quarantacinque secondi, e l'arbitro ordina al vostro portiere di rimettere subito la palla in campo: non vuole che si perda tempo. La rimessa è davvero maldestra: il portiere ha messo la palla proprio sui piedi delle punte avversarie! "È fuori gioco!" gridi, mentre l'attaccante avversario corre verso la vostra porta... ma la bandierina del guardalinee non si alza! Chiudi gli occhi, incapace di continuare a guardare...

Poi senti delle grida esultanti. Devono aver segnato. No, sono le grida dei vostri tifosi perché il portiere ha salvato ancora una volta la situazione! Aprendo gli occhi vedi la palla al sicuro nelle sue mani. Speriamo che faccia una rimessa piú decisa: e per fortuna questa volta la palla arriva alla tre quarti campo.

Finalmente i novanta minuti sono scoccati; ma... quanti secondi vuole recuperare l'arbitro? Ti sembrano troppi! Nel secondo tempo il gioco non si è fermato quasi mai. Eppure l'orologio segna un minuto di recupero... poi due minuti. È una vera e propria tortura!

"Fischia!" urli dentro di te, mentre gli avversari avanzano per l'ennesima volta.

Poi, finalmente, ecco il tanto atteso fischio finale. C'è un istante di silenzio totale, durante il quale ti porti le mani davanti agli occhi. Poi dalla tribuna che circonda il piccolo campo esplode la gioia dei vostri tifosi, mentre i tuoi compagni si precipitano ad abbracciarti. Ce l'avete fatta! Vi siete qualificati per il terzo turno di coppa, dove arrivano di solito soltanto le squadre piú forti del campionato! Mentre rientri negli spogliatoi, esausto, ti senti molto confuso: varie immagini ti si accavallano nella mente. Nelle prossime partite potreste trovarvi a giocare contro una delle squadre piú importanti del paese, davanti alle telecamere della televisione e a migliaia di spettatori! E se per un miracolo riusciste a vincere? Passereste alla storia come la squadra che ha sconfitto dei veri campioni!

E se riusciste a qualificarvi per il quarto e quinto turno, e magari anche per i quarti di finale? Sarebbe il miglior risultato della storia per una squadra di dilettanti!

Sono soltanto fantasie per il momento, ma chissà che la tua piccola squadra non riesca a fare l'impossibile? Potrebbe riuscire a farsi strada fino alle semifinali, conquistando magari un posto per la finale... E magari vincere la finale stessa!

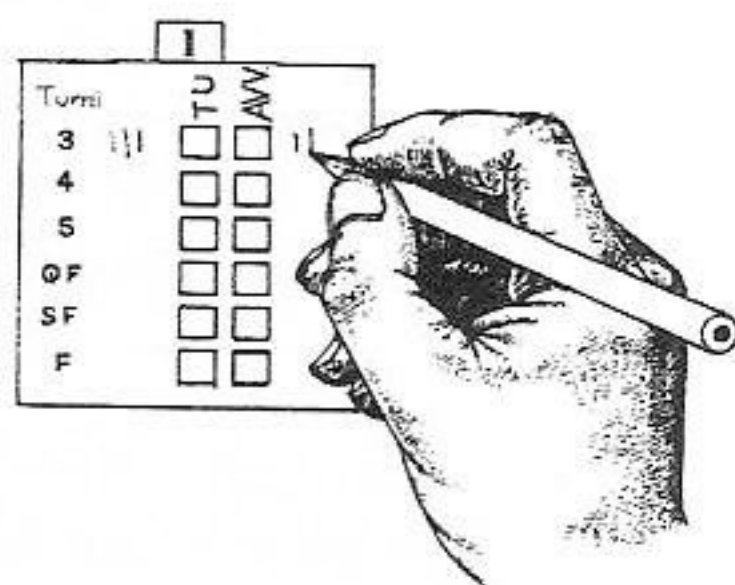
No, è soltanto un sogno impossibile. Ma quando entri negli spogliatoi vieni avvolto dall'atmosfera eccitata e ricominci a sognare. Forse potreste farcela davvero...

ISTRUZIONI PER IL GIOCO

Schede punteggio

1. Ogni volta che giochi devi utilizzare una delle 24 schede punteggio che trovi nel risvolto interno dell'ultima pagina di copertina.

2. La prima colonna di ogni scheda indica i vari turni delle partite di coppa: terzo, quarto, quinto, quarti di finale, semifinale e finale. I due quadratini alla destra di ogni turno servono per annotare il punteggio finale di quella partita. Il primo quadratino è per il TUO punteggio e il secondo per quello dell'AVVERSARIO.

3. Il gioco inizia con la partita del terzo turno. Ogni volta che segnate un gol prendine nota tracciando un piccolo **1** alla sinistra del vostro quadratino. Ogni volta che è l'avversario a segnare, indicalo con un piccolo **1** alla destra dell'altro quadratino.

4. Quando la partita è terminata, somma il numero dei gol segnati dalla tua squadra e riportalo nel

quadratino. Fai la stessa cosa per l'avversario. Se la tua squadra vince la partita puoi passare al prossimo turno, utilizzando i quadratini per il punteggio del quarto turno. Se la tua squadra vince ancora, passa al quinto turno e cosí via.

5. Se vincete tutti i turni fino alla finale compresa, avete vinto la coppa!

6. Se pareggiate una partita, dovete rigiocarla prima di proseguire al prossimo turno (ti verrà spiegato come, al momento opportuno). Se perdete, purtroppo verrete eliminati. Se vuoi fare un altro tentativo devi ricominciare a giocare dall'inizio, utilizzando una nuova scheda punteggio.

Documentazione

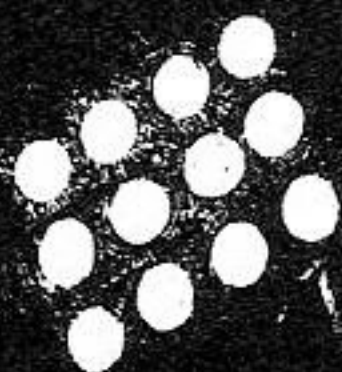
7. La documentazione per questo gioco consiste in due *liste delle squadre partecipanti* (una inglese e una scozzese) e in una serie di *tiri in porta*. Troverai il tutto nel risvolto interno della prima pagina di copertina.

8. Le *liste delle squadre partecipanti* ti serviranno quando dovrai sorteggiare il nome della squadra avversaria prima di ogni turno di coppa. Se desideri giocare nella coppa inglese, utilizza la lista posta a sinistra, se desideri giocare nella coppa scozzese, utilizza la lista di destra.

9. Ogni volta che dovrai fare un sorteggio il libro ti chiederà di scegliere tra una breve serie di numeri. Scegli un numero e vai a vedere a quale squadra

corrisponde nella lista per scoprire quale sarà il tuo avversario.

10. Le squadre sono contrassegnate da colori diversi a seconda della qualità delle loro prestazioni negli incontri di coppa. Una squadra rossa è MOLTO FORTE, una squadra blu è FORTE, una squadra verde è di livello MEDIO e una squadra gialla è DEBOLE. Dovrai tenere presente il colore del tuo avversario nel corso della partita. Se lo dimentichi puoi consultare la lista, quindi non dovrai mai dimenticare il nome della squadra, almeno fino a che la partita non sarà terminata.

11. I *tiri in porta* ti serviranno quando la tua squadra o la squadra avversaria avranno l'occasione di segnare. Nel testo ti verrà chiesto di scegliere una tra le varie possibilità di tiro in porta (ad es.: C4, A2, E5, ecc.); a quel punto dovrai semplicemente controllare sul risvolto della prima pagina di copertina se il tiro è andato in gol (in quel caso vedrai un triangolino nero nell'angolo in basso a sinistra). In tutti gli altri casi vorrà dire che il tiro è stato parato, o che il pallone è finito sul palo o sulla traversa, oppure che il tiro era fuori, o ancora che il gol è stato annullato dal guardalinee.

Adesso sei pronto per dare
inizio alla grande sfida.
Volta pagina...

1

L'allenamento di questo pomeriggio è stato un vero disastro. I giocatori non pensano ad altro che al sorteggio per il terzo turno di coppa, che è fissato per le 16! Avete molte probabilità di trovarvi ad affrontare una squadra di punta del campionato, piena di calciatori famosi a livello nazionale e internazionale! Certamente in questo primo turno sarebbe meglio per voi affrontare una squadra piú modesta, una delle poche squadre minori ancora rimaste in lizza. Dopotutto, piú debole sarà l'avversario, maggiori saranno per voi le probabilità di avanzare al prossimo turno. Davvero non sai decidere quale tipo di avversario preferisci. Ma molto presto lo saprai, perché la radio sta già annunciando i risultati del sorteggio...

Per scoprire quale sarà il vostro avversario nel terzo turno, scegli uno di questi numeri:

5 19 20 25 7 12 ***e poi consulta la lista sul risvolto della prima pagina di copertina. Non dimenticare il nome della squadra! Adesso vai al 208.***

2

Dai una pacca sulla spalla al povero Tim. È stato davvero sfortunato! Il suo tiro era eccezionale, ma la parata è stata ancora migliore. Non importa, almeno Tim sta creando problemi agli avversari: farlo scendere in campo è stata la scelta giusta. ***Vai al 193***.

3

Il tuo portiere non aveva la minima possibilità di farcela. Avete incassato un brutto gol, e tutti i tuoi calciatori abbassano il capo sconsolati: se solo non fossero avanzati cosí tanto! Adesso sarà dura risollevare il morale della squadra.

Prendi nota del gol della squadra avversaria nella tua scheda punteggio. Poi vai al 133.

4

Gli attacchi avversari si susseguono uno dopo l'altro, e le tue punte ripiegano nella vostra area di rigore per dare una mano alla difesa. Non sei sicuro che sia una buona idea, però: di solito gli attaccanti sono dei pessimi difensori. E di colpo ne hai la prova, per-

ché un pericoloso cross da sinistra viene deviato debolmente da uno dei tuoi attaccanti e finisce proprio sui piedi di un giocatore avversario. La tua punta tenta disperatamente di rimediare e si lancia in un contrasto; ma l'unico risultato è quello di atterrare il giocatore avversario. Le grida del pubblico sono assordanti mentre l'arbitro decreta un rigore!

Scegli una delle combinazioni che trovi qui sotto e poi controlla se la squadra avversaria ha segnato oppure no.

*Se è una squadra **ROSSA***	*F5*	*C6*	*F2*
*Se è una squadra **BLU***	*C4*	*A1*	*F6*
*Se è una squadra **VERDE***	*E1*	*B6*	*C3*
*Se è una squadra **GIALLA***	*B4*	*F1*	*A1*

Se la squadra avversaria ha segnato, vai al 196. Altrimenti vai al 105.

5

Dopo la vittoria nell'ultimo turno siete diventati di colpo delle celebrità! Dovete ancora farci l'abitudine, ma ecco che è già arrivato il momento del sor-

teggio per il prossimo turno. Sapete che sarà una partita molto dura, indipendentemente dalla squadra che dovrete affrontare. Ma dopo l'ultimo incontro hai la sensazione che non dovete avere timore di nessuno! Tu e i tuoi giocatori siete seduti intorno alla radio e ascoltate trepidanti. Il numero della vostra squadra viene estratto per primo, ciò significa che sarà un incontro in casa!
Ma chi sarà l'avversario?
Per scoprirlo, scegli uno dei seguenti numeri:
3 1 15 18 2 ***e poi consulta la lista sul risvolto della prima pagina di copertina. Non dimenticare il nome di questa squadra. Adesso vai al 142.***

6

È un calcio d'angolo per gli avversari, e non per voi, ma almeno il veloce arretramento del tuo portiere e poi l'agile tocco sopra la traversa salvano il risultato. Almeno per il momento! Il loro calcio d'angolo, comunque, è poco preciso proprio come il vostro: una squadra di serie superiore dovrebbe saper fare di meglio! ***Vai al 146.***

7

Avete già segnato un gol! Il tiro di Andie era talmente preciso che per il loro portiere non c'è stato niente da fare!

Prendi nota del vostro gol nella tua scheda punteggio. Poi vai al 22.

8

Non riesci a crederci. Come può essere riuscito il portiere della squadra avversaria a parare un tiro come quello, e con tanta sicurezza? È una vera delusione per voi, e ormai mancano soltanto cinque minuti alla fine! ***Vai al*** 72.

9

Adesso Dean Walsh è in prima linea, e dà del filo da torcere ai difensori avversari, mentre le tue punte hanno un po' piú di respiro. Un pallone respinto dalla difesa viene recuperato da Scott Baker, il quale lancia ad Andy Jones che di testa dirige in modo preciso

verso Dean. Prima che un avversario si avventi su di lui, Dean calcia il pallone...

Scegli una delle combinazioni che trovi qui sotto e poi controlla se avete segnato oppure no.

Se giocate contro una squadra ROSSA	*B1*	*E5*	*C2*
Se giocate contro una squadra BLU	*E1*	*A4*	*C5*
Se giocate contro una squadra VERDE	*F5*	*B3*	*E5*
Se giocate contro una squadra GIALLA	*B4*	*C2*	*A4*

Se segnate, vai al 197. Altrimenti vai al 58.

10

La tua squadra è disperata. Siete stati eliminati! Tutto ciò che puoi fare come allenatore è dare una pacca sulla spalla ai tuoi giocatori e mormorare qualche parola di incoraggiamento. Il giro d'onore è un po' forzato, ma in fondo pensi che la tua squadra lo merita. Anche arrivare fino a questo punto del torneo è stata per voi un'impresa importante!

Se desideri giocare di nuovo per conquistare la coppa, devi ritornare all'inizio del terzo turno al para-

grafo 1. Con l'esperienza che hai acquisito, e forse con un po' di fortuna in piú, la prossima volta potresti ottenere un risultato migliore!

11

Tutti i tuoi giocatori si accalcano intorno a Scott complimentandosi per il suo tiro straordinario. Anche se tecnicamente è un autogol, in realtà era il *suo* gol! Quest'ultima azione tuttavia suscita la reazione dei vostri avversari, i quali cominciano a portare attacco dopo attacco, tanto che i cinque minuti che seguono ti sembrano cinque ore! Ma, in qualche modo, i tuoi stanchi giocatori riescono a sopravvivere. Finalmente giunge il fischio finale e il suo trillo acuto è musica per le tue orecchie! ***Vai al 47.***

12

Scoraggiato, il tuo portiere raccoglie la palla in fondo alla porta: era un tiro davvero imprendibile! Per fortuna avete ancora quasi tutta la partita per tentare di recuperare.
Prendi nota del gol della squadra avversaria nella tua scheda punteggio. Poi vai al 186.

13

Dean lancia la palla, e i tuoi tre giocatori piú alti si lanciano in avanti per tentare di intercettarla di te-

sta; purtroppo si intralciano a vicenda e la palla cade lontano, proprio tra le mani del portiere avversario. Forse un tiro diretto sarebbe stata un'idea migliore! *Vai al 206.*

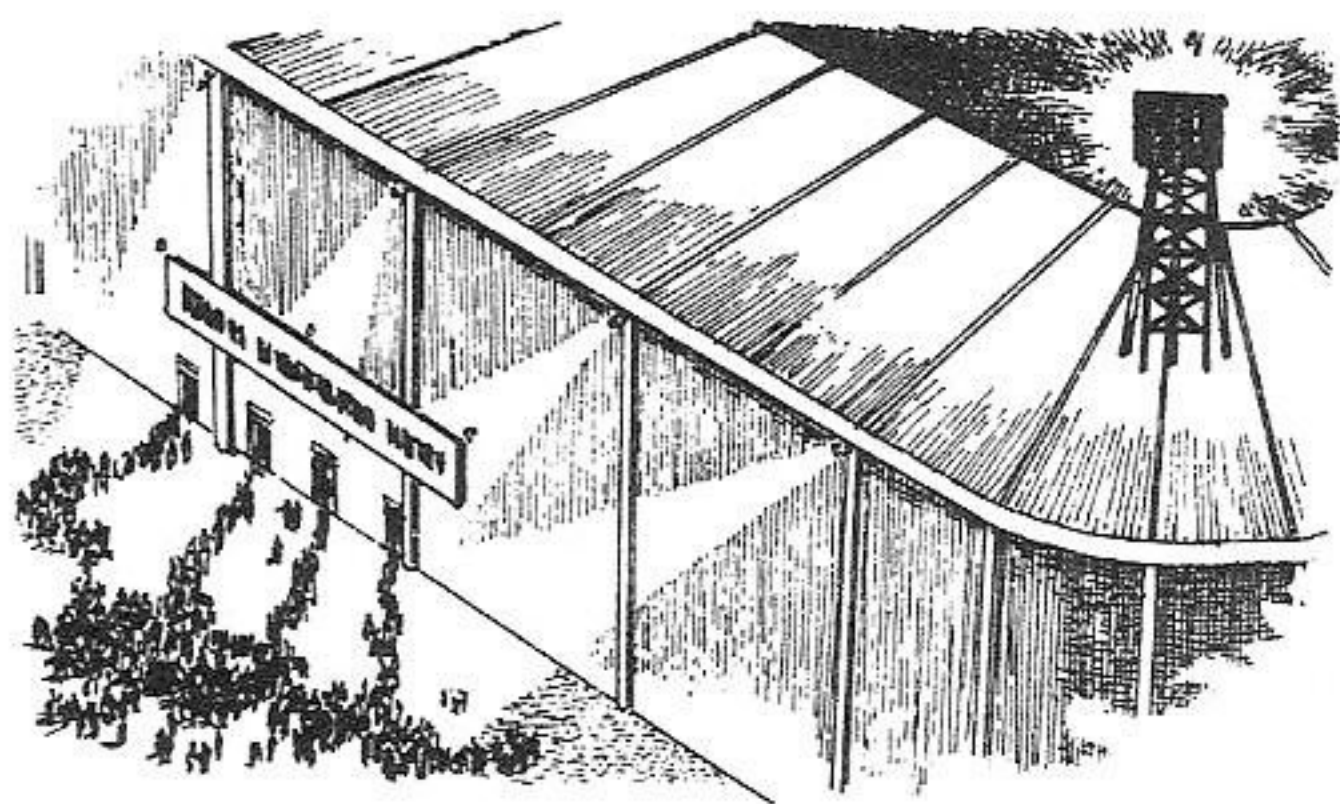
14

Dean è quasi in lacrime. Il tuo giocatore piú dotato ha fallito! Nessuno di voi ha il coraggio di guardare, mentre l'ultimo giocatore avversario si appresta a calciare il rigore. Il boato tutt'intorno vi dice che il risultato è adesso di 4 a 4. Ma la fiducia dei tuoi giocatori ha subito un duro colpo, adesso che la squadra ha perso un'occasione come questa. Il vostro prossimo giocatore, Gary Weeks, sbaglia completamente il tiro e la palla finisce oltre la traversa. Ancora una volta non riesci a guardare quello che sta accadendo. Se gli avversari mettono a segno il prossimo tiro, vinceranno la partita. Dopo un silenzio che sembra durare un'eternità, i tifosi della squadra avversaria esplodono in un boato esultante. Hanno vinto! *Vai al 170.*

15

Il tuo povero portiere non aveva nessuna possibilità di farcela. Era un tiro troppo difficile da intercettare. Se perderete la finale a causa di questo gol, non te lo perdonerai per il resto della tua vita!

Prendi nota del gol degli avversari nella tua scheda punteggio. Poi vai al 207.

16

Anche se siete delusi dal pareggio, quando ci rifletti ti rendi conto che forse è stato un risultato giusto. E inoltre, lo spareggio avverrà sul vostro campo!

Nell'incontro di martedí sera, nessuna delle due squadre riesce a creare delle occasioni da gol nei primi novanta minuti di gioco. Nei tempi supplementari però le cose vanno molto diversamente. Dean colpi-

sce la traversa con un tiro dalla lunga distanza, mentre gli avversari si vedono parare due ottimi tiri e ne mancano un altro. Proprio quando sembra che i rigori ormai siano inevitabili, uno dei difensori avversari passa la palla all'indietro al portiere. Sapendo che il portiere non può raccoglierla, Andy Jones si precipita a intercettarla proprio mentre il portiere avversario sta per calciarla via. Con rapidità Andy lancia la palla oltre la testa dell'avversario...

Scegli una delle combinazioni che trovi qui sotto e poi vai a guardare nella lista dei tiri in porta se Andy ha segnato.

Se giocate contro una squadra ROSSA	*C5*	*F3*	*B2*
Se giocate contro una squadra BLU	*D5*	*E1*	*C2*
Se giocate contro una squadra VERDE	*F3*	*B4*	*F5*

Se Andy ha segnato, vai al 160. Altrimenti vai al 205.

17

È una questione di secondi, poi la televisione trasmetterà il sorteggio per le semifinali. Non dovrebbe durare a lungo, visto che sono rimaste soltanto quattro squadre! Questa volta siete piú tesi che mai. Le altre tre squadre sono tutte di alto livello, ma una di esse ha giocato meno bene del solito in questa stagione, e naturalmente sperate che il sorteggio vi assegni proprio questa! La soddisfazione di giocare contro i probabili vincitori della coppa può aspettare: tutto ciò che volete adesso è arrivare alla finale!

Per scoprire quale sarà il vostro avversario nella semifinale, scegli uno dei seguenti tre numeri: 10 8 17 e poi consulta la lista sul risvolto della prima pagina di copertina. Non dimenticare il nome della squadra! Adesso vai al 107.

18

Beh, dei calciatori di questo livello non si lasciano certo sfuggire occasioni del genere. Il loro numero otto ne ha approfittato con la massima calma. La vostra tattica dei palloni lunghi si è rivelata un grosso errore!

Prendi nota del gol degli avversari nella tua scheda punteggio. Poi vai al 21.

19

Anche se state marcando gli attaccanti senza dare loro tregua, i difensori avversari adesso riescono a spostarsi verso la linea di centrocampo, per dare una mano alle punte. Il gioco si svolge tutto nella vostra metà campo, e non passa molto tempo prima che succeda l'inevitabile. Uno dei tuoi giocatori respinge male la palla che rotola verso il numero sei avversario, proprio al limitare della vostra area di rigore. Il giocatore calcia verso l'angolo superiore dell'area e...

Scegli una delle combinazioni che trovi qui di seguito e poi controlla nella lista dei tiri in porta se gli avversari hanno segnato.

Se è una squadra ROSSA	*D6*	*E6*	*F5*
Se è una squadra BLU	*E1*	*D2*	*D4*
Se è una squadra VERDE	*D2*	*A2*	*E6*

Se la squadra avversaria ha segnato, vai al 60. Altrimenti vai al 138.

20

Il tuo portiere è riuscito a deviare la palla sopra la traversa, ma è stato costretto a mandarla in angolo e quindi il pericolo non è ancora finito. Almeno però il povero Duncan stavolta non dovrà marcare da solo quei due giganti! In fretta richiami verso l'area tutti i tuoi giocatori piú alti, ma sei tu a balzare per primo verso il pallone, spingendolo tra le mani del vostro portiere. ***Vai al 62.***

21

Mancano soltanto venti minuti alla fine e decidi che è ora che Dean Walsh effettui qualcuna delle sue famose rimesse, le quali però daranno dei risultati soltanto se Andy Jones sarà spalleggiato da un altro uomo robusto nell'area avversaria. Decidi di far avanzare Darren Palmer, che insieme a te gioca al centro della difesa, oppure il tuo giovane terzino? Darren sarebbe piú efficace al fianco di Andy, ma ciò significherebbe che tu dovresti proteggere da solo il centrocampo! Vuoi correre questo rischio?

***Se fai avanzare Darren* vai al 66.**
***Se fai avanzare il terzino* vai al 158.**

22

Giocate ormai da quasi venti minuti, e sembra che la tua squadra sia all'altezza degli avversari in tutte le zone del campo. L'unico problema è la loro ala sinistra. In questa posizione infatti gioca un calciatore talmente pericoloso che, se non lo fermate subito,

potrebbe risultare decisivo per la partita. Il tuo terzino sta avendo molti problemi con lui, quindi devi mandare un altro dei tuoi a dargli una mano. Sposti lateralmente uno dei difensori, oppure chiedi alla tua ala Scott Baker di indietreggiare un po'?

Se sposti lateralmente un difensore vai al 180.
Se fai indietreggiare l'ala vai al 111.

23

Adesso la situazione è decisamente favorevole per voi. Dopo questo grande gol sembra che gli avversari non sappiano come comportarsi! Due dei giocatori guardano in direzione della panchina, dove siede il loro allenatore, ma per vostra fortuna pare che neanche lui sappia inventare qualcosa!

Prendi nota del vostro gol nella tua scheda punteggio. Poi vai al 210.

24

Il fatto che adesso avete un uomo in meno sembra spronare gli avversari, che cercano in continuazione il gol! C'è solo un momento di tregua dalla pressio-

ne costante, quando il difensore che gioca insieme a te al centro spinge disperatamente la palla in avanti. Non t'importa dove andrà a finire, purché si allontani almeno per un po' dall'area! Con un po' di fortuna la palla cade proprio accanto a Andy, il quale salta sopra la testa del difensore avversario e manda la palla in direzione di Scott. La tua giovane ala ha soltanto un difensore da superare, dal momento che gli altri sono tutti in attacco. È sufficiente che Scott lo salti, avanzi con la palla ancora di qualche metro e infine calci con forza...

Scegli una delle combinazioni che seguono e poi controlla se Scott ha segnato.

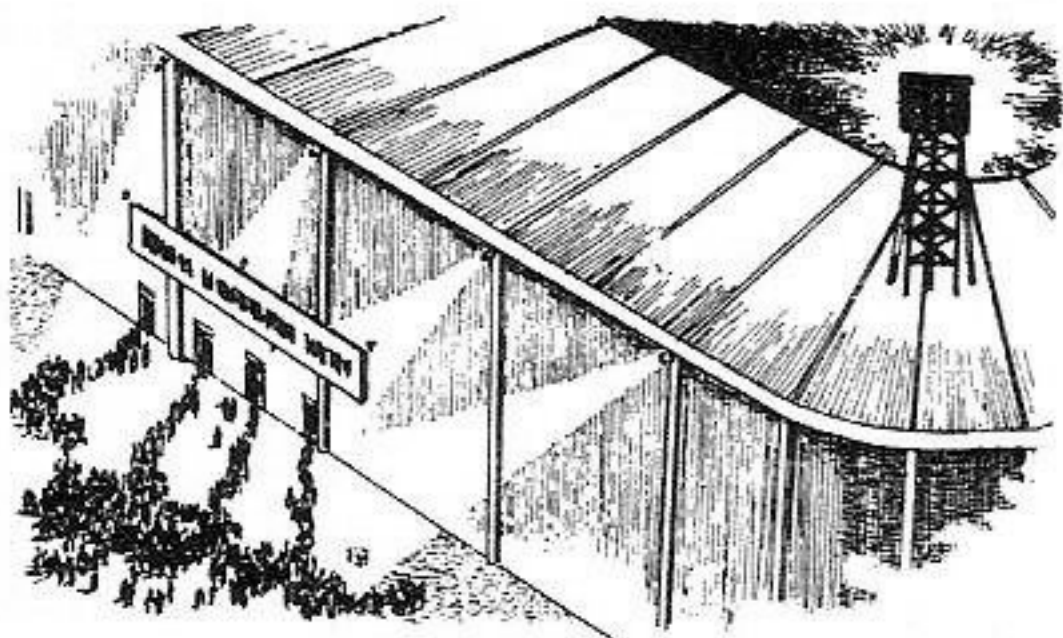
Se giocate contro una squadra ROSSA	*C6*	*F1*	*A5*
Se giocate contro una squadra BLU	*A2*	*C3*	*B6*
Se giocate contro una squadra VERDE	*C4*	*F2*	*D6*

Se Scott segna, vai al 183. Altrimenti vai al 110.

25

Sulle gradinate regna l'incredulità dopo il gol di Dean, a parte naturalmente l'entusiasmo che anima la schiera dei vostri fedeli tifosi. Possibile che la vostra squadra passi anche al prossimo turno?, sembra stia pensando la tifoseria avversaria. Non sarete mica in grado di mettere fuori gioco questa squadra... una delle piú forti di tutto il paese!

Prendi nota del vostro gol nella tua scheda punteggio. Poi vai al 103.

26

Nell'intento di dare l'esempio, sei tu a battere il primo calcio di rigore: lo infili dritto dritto nell'angolo in alto a sinistra. Dalle gradinate dei vostri tifosi si leva un boato di esultanza. Ma si sente un boato ancora piú forte quando gli avversari mancano il loro primo rigore! Ti chiedi se giocare in casa non sia in verità uno svantaggio quando ci si trova di fronte alla

possibilità di una netta sconfitta. Tuttavia, gli avversari mettono a segno i tre rigori seguenti e altrettanto fa, per fortuna, la tua squadra. Il punteggio è di 4 a 3 a vostro favore, e se Dean Walsh metterà a segno anche questo ultimo rigore, gli avversari non saranno piú in grado di raggiungervi!
Scegli una delle combinazioni che seguono e poi controlla se Dean ha segnato.

Se giocate contro una squadra ROSSA	*E3*	*B2*	*A3*
Se giocate contro una squadra BLU	*D5*	*C1*	*D6*
Se giocate contro una squadra VERDE	*A2*	*D3*	*B5*

Se Dean segna, vai al 67. Altrimenti vai al 14.

27

Un boato assordante è la conferma del gol. Mentre tu e gli altri difensori state ancora correndo verso di lui, l'attaccante avversario ha già trovato la vostra porta. Che stupido modo per incassare un gol!
Prendi nota del gol degli avversari nella tua scheda punteggio. Poi vai al 198.

28

Quando Scott comincia le sue puntate sul lato sinistro, gli avversari sono colti completamente di sorpresa. Non riescono a decidere chi deve marcarlo!

Prima che abbiano il tempo di chiarirsi le idee, Scott si è liberato in avanti. Si avvicina al limitare dell'area di rigore e poi devia la palla lateralmente verso Dean, che la controlla e poi spara direttamente verso la rete...

Scegli una delle combinazioni che seguono e poi controlla se Dean ha segnato oppure no.

Se giocate contro una squadra ROSSA	*C3*	*B4*	*C6*
Se giocate contro una squadra BLU	*F5*	*C2*	*A1*
Se giocate contro una squadra VERDE	*C6*	*B3*	*E1*

Se Dean ha segnato, vai al 141. Altrimenti vai al 113.

29

Le squadre impiegano molto tempo per trovare l'assetto giusto. Anche i vostri avversari, campioni nazionali con sei giocatori noti a livello mondiale nelle loro file, stanno conducendo un gioco piuttosto nervoso. Il loro centrocampo è particolarmente incerto e, con tre dei vostri che li marcano senza lasciar loro tregua, fino a questo momento sono riusciti a concludere ben poco. Gli unici tentativi di gol sono stati due tiri dalla distanza. Il vostro portiere è praticamente inattivo. Certo è ancora presto, ma l'inizio è buono! ***Vai al 114***.

30

Né il tuo laterale sinistro, né il resto della squadra riescono a crederci. E, a giudicare dall'istante di silenzio prima dello scatenarsi del delirio, anche i vostri tifosi sono increduli. Siete davvero riusciti a segnare nella finale di coppa!

Prendi nota del gol nella tua scheda punteggio. Poi vai al 146.

31

Dopo l'entusiasmo per il rigore, il resto del primo tempo prosegue un po' sottotono. Questa situazione di stallo perdura anche nei primi dieci minuti del secondo tempo, ma poi i vostri avversari cominciano di nuovo a esercitare una certa pressione sulla vostra difesa. Il terzino destro si procura una brutta distorsione alla caviglia, in seguito a uno dei tanti interventi disperati, e deve allontanarsi per alcuni minuti per ricevere le cure dei medici. Anche se infine si rialza in piedi e insiste nel voler continuare a giocare, noti che sta ancora zoppicando. Devi prendere una

decisione scomoda ma importante. Lasci che continui a giocare pur essendo ferito, o fai entrare in campo un sostituto?

Se lasci che continui a giocare ***vai al 144.***
Se lo sostituisci ***vai al 179.***

32

Questo è uno dei piú bei gol che si siano mai visti in questo stadio! I vostri tifosi almeno ne sembrano convinti, perché sono impazziti per la gioia. Che alla fine vinciate la coppa oppure no, questo momento memorabile farà sempre parte della storia della vostra piccola squadra!

Prendi nota del gol sulla tua scheda punteggio. Poi ***vai al 207.***

33

Dal momento in cui hanno effettuato la sostituzione i vostri avversari stanno cercando di far arrivare quan-

te piú palle alte possibile nella vostra area. Per fortuna la difesa è in grado di respingerle, e uno di questi cross viene intercettato con un colpo di testa da Andy che lo devia verso Duncan. Il vostro numero quattro controlla la palla e poi la porta verso il centrocampo. Quando un avversario gli si avvicina per contrastarlo, Duncan ha già superato la linea di centrocampo. Effettua un passaggio a Scott, che sta entrando nell'area avversaria e tira verso la rete...
Scegli una della combinazioni che seguono e poi controlla se Scott ha segnato.

Se giocate contro una squadra ROSSA	*E1*	*B6*	*C4*
Se giocate contro una squadra BLU	*F2*	*C4*	*F1*
Se giocate contro una squadra VERDE	*A5*	*F1*	*B4*

Se Scott ha segnato, vai al 163. Altrimenti vai al 96.

34

A quanto pare hai scelto la tattica giusta per questa prima parte dell'incontro. Anche se i tuoi giocatori iniziano la partita con molto nervosismo, il gioco di contenimento a poco a poco sembra accrescere la loro sicurezza. Mentre neutralizzano uno dopo l'altro gli attacchi avversari, tu li inciti a superare la linea della metà campo. Siete sopravvissuti senza problemi ai primi cinque minuti di gioco! ***Vai al 112.***

35

Il silenzio assoluto che regna tutt'intorno è musica per le tue orecchie. Avete segnato! Il primo gol segnato contro una squadra di serie superiore.
E con quale tranquillità Andy lo ha messo dentro! Neanche fosse abituato a giocare tutte le settimane contro squadre di questo livello! Ma devi assicurarti che i tuoi giocatori non si facciano trasportare dall'entusiasmo per questo primo gol, perché la partita è ancora lunga!
Prendi nota del vostro gol sulla tua scheda punteggio. Poi vai al 133.

36

Il rumore della palla che va a sbattere contro il legno della porta si sente in tutto il campo. Matt Coles guarda in alto incredulo, ma per fortuna tu tieni gli occhi fissi sul pallone che è ancora in gioco e sta ricadendo a terra a gran velocità. Il portiere avversario non capisce esattamente dove si trovi. È un'occasio-

ne da non perdere per la tua squadra! Ti lanci prontamente verso la palla...

Scegli una delle combinazioni che seguono e poi controlla se hai segnato.

Se giocate contro una squadra ROSSA	*D5*	*C6*	*E1*
Se giocate contro una squadra BLU	*A2*	*F3*	*D6*
Se giocate contro una squadra VERDE	*F5*	*E3*	*A1*
Se giocate contro una squadra GIALLA	*B2*	*D6*	*B4*

Se segni, vai al 68. Altrimenti vai al 185.

37

Sul campo echeggiano le sorde proteste dei vostri tifosi. Il portiere ha dimostrato di avere riflessi eccezionali riuscendo a raggiungere la palla con la punta delle dita, ma purtroppo l'ha vista troppo tardi per poter sperare di fermarla!

Prendi nota del gol degli avversari sulla tua scheda punteggio. Poi vai al 127.

38

Con il tuo laterale sinistro che ha assunto il ruolo di terzino, gli avversari adesso trovano spazio nella vostra area di rigore. La loro ala all'improvviso si lancia verso la porta e manda un cross molto preciso verso uno degli attaccanti. Questo la intercetta con un colpo di testa diretto proprio nell'angolo...

Scegli una delle combinazioni che seguono e poi controlla se i vostri avversari hanno segnato oppure no.

Se è una squadra ROSSA	*B4*	*A6*	*C5*
Se è una squadra BLU	*D1*	*E6*	*B3*

Se hanno segnato, vai al 187. Altrimenti vai al 121.

39

Questa passerà alla storia come la grande occasione mancata della partita! Avete avuto una bella fortuna! In futuro però non dovete permettere che si verifichi ancora una situazione del genere. ***Vai al 21.***

40

Una sconfitta a questo punto, cosí lontano ma allo stesso tempo cosí vicino alla meta finale, è molto dolorosa. Tuttavia ti rincuora un po' il caloroso applauso del pubblico. È un applauso che viene da tutto il campo; ogni tifoso, sia dei vostri che degli avversari, si è alzato in piedi.

È stata un'impresa incredibile per una squadra di dilettanti arrivare fino a questo punto, un'impresa che non era mai riuscita a nessun'altra squadra nella storia della coppa. Inoltre i vostri avversari erano davvero molto forti.

Mentre i tuoi ragazzi lasciano il campo commossi, li saluti uno dopo l'altro con gratitudine assicurando loro che li vorrai ancora tutti nella squadra.

Se desideri provare a gareggiare di nuovo per la coppa, devi ritornare all'inizio del terzo turno, al paragrafo 1. Con l'esperienza che hai acquisito e forse con un po' di fortuna in piú, la prossima volta potresti arrivare in finale!

41

Andy ce l'ha fatta! Ha infilato la palla là dove il portiere avversario non poteva prenderla!
Prendi nota del gol sulla tua scheda punteggio. Poi vai al 198.

42

È davvero un peccato che il colpo di testa di Andy abbia mandato la palla proprio in bocca al portiere. È stata la grande azione della partita, e se il lancio fosse stato un po' piú verso destra sarebbe stato il grande gol della partita! ***Vai al 54.***

43

Sono passati circa dieci minuti del secondo tempo e sembra che Dean se la stia cavando molto bene con la star della squadra avversaria. Dean però è il tuo calciatore piú creativo, e si sente la mancanza dei suoi palloni diretti a Scott e a Gary sulle fasce laterali. Di conseguenza i centrocampisti avversari hanno molte

occasioni in piú per impadronirsi della palla. Adesso il loro numero sette sta portando la palla in avanti fino al limite della vostra area, quindi serve la punta che effettua un tiro potentissimo...
Scegli una delle combinazioni che seguono e poi controlla se i vostri avversari hanno segnato oppure no.

Se è una squadra ROSSA	*F2*	*E3*	*C6*
Se è una squadra BLU	*A1*	*A5*	*D6*

Se i vostri avversari hanno segnato, vai al 188. Altrimenti vai al 71.

44

Il vostro portiere raccoglie la palla sul fondo della rete con aria sconsolata. Non aveva nessuna possibilità di fermare quel colpo di testa cosí preciso e potente. Che disastro; lasciarsi segnare un gol a questo punto dell'incontro. Ed è colpa *tua*. Avresti dovuto organizzare meglio la marcatura dell'avversario entrato in campo con la sostituzione!
Prendi nota del gol degli avversari sulla tua scheda punteggio. Poi vai al 62.

45

Durante l'intervallo mediti sulla tattica da usare nel secondo tempo. Teoricamente vorresti spingere in avanti entrambi i terzini a sostegno delle fasce laterali, ma state giocando contro dei professionisti ben allenati e devi stare molto attento! Comunque deci-

di di essere ottimista e di portare in avanti almeno uno dei due terzini. Quale?

Il terzino di destra? ***Vai al 75.***
Il terzino di sinistra? ***Vai al 125.***

46

Ben sapendo che questo calcio di punizione è una grande occasione per gli avversari, rifletti su come organizzare la barriera. Decidi di utilizzare quanti piú uomini possibile; oppure soltanto, diciamo, tre uomini? La seconda possibilità permetterebbe al portiere di controllare meglio la posizione della palla e ai difensori di essere pronti a effettuare la respinta.

Se crei una barriera ampia ***vai al 165.***
Se crei una barriera piú stretta ***vai all'88.***

47

Anche i poliziotti, gli autisti dell'ambulanza, oltre ai fotografi, i giornalisti e, sí, perfino i tifosi della squadra avversaria, si sono alzati in piedi per applaudirvi. Qualcuno ti piazza un microfono davanti al naso, e il cronista televisivo ti chiede che cosa provi ad aver condotto per la prima volta nella storia una squadra di dilettanti fino alla finale di coppa! Tu non sei certo in grado di rispondere, perché ci vorrà ancora un po' di tempo prima che tu riesca a renderti conto che è tutto vero. Per il momento sei convinto che si tratti soltanto di un sogno! ***Vai al 182.***

48

Gli avversari sono infuriati, e ciascuno incolpa l'altro per il gol che hanno appena subito. Sanno che una squadra di professionisti non avrebbe mai dovuto commettere un simile errore. Adesso cercano disperatamente di rimediare e si affannano intorno al pallone. Ma non riusciranno ad arrivare in gol prima del fischio finale! ***Vai al 171.***

49

È terribile, un gol allo scadere del primo tempo! E hai la sensazione che sia stata tutta colpa tua: le tue istruzioni non hanno di certo aiutato il povero portiere!

Prendi nota del gol degli avversari sulla tua scheda punteggio. ***Poi vai al 31.***

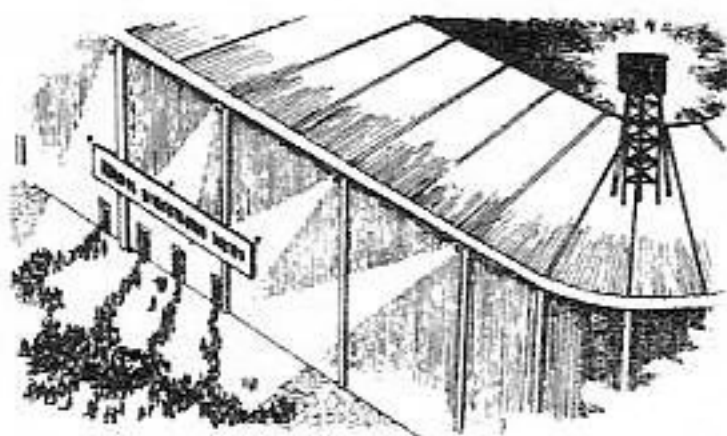
50

Ormai mancano soltanto venti minuti alla fine. Il gioco ristagna a centrocampo, ma si sta facendo piuttosto aggressivo. Un paio dei giocatori piú giovani accusano segni di stanchezza. Scott Baker ormai ha

dato tutto se stesso. A questo punto un paio di gambe riposate darebbe un nuovo impulso alla squadra. Vuoi sostituire un centrocampista, per dare forza al gioco, o un attaccante per arrivare al gol negli ultimi venti minuti?

Se sostituisci un attaccante ***vai al 106.***
Se sostituisci un centrocampista ***vai all'83.***

51

I vostri tifosi tirano un sospiro di sollievo quando la palla colpisce il palo e rimbalza indietro verso Dean Walsh, che la riporta prontamente in avanti. Il successivo lancio di Dean manda però il pallone oltre la linea laterale. Questa interruzione del gioco è proprio quello che speravi, perché ti dà modo di sostituire il tuo terzino destro infortunato. Avresti dovuto farlo già diversi minuti fa! ***Vai al 118.***

52

Mentre eseguite gli esercizi di riscaldamento, ti chiedi se hai scelto la tattica giusta per la prima parte del gioco. Lo scoprirai presto, perché l'arbitro adesso dà

il fischio d'inizio. Non hai mai visto i tuoi giocatori tanto nervosi! Speri che si calmino appena il gioco avrà inizio, ma purtroppo cominciate con una serie di passaggi sbagliati, e la squadra perde ben presto anche il suo assetto tattico. Va bene giocare in attacco, ma tu non intendevi certo l'intera formazione! La difesa sta giocando troppo in avanti e ben presto deve pagare per questo errore. Uno degli avversari si porta senza difficoltà nella vostra area...

Scegli una delle combinazioni che seguono, e poi controlla all'interno del risvolto della prima pagina di copertina se gli avversari hanno segnato oppure no.

Se è una squadra ROSSA	*F2*	*E3*	*D4*
Se è una squadra BLU	*A6*	*F6*	*D2*
Se è una squadra VERDE	*D1*	*E6*	*A2*
Se è una squadra GIALLA	*A5*	*F4*	*E6*

Se gli avversari segnano, vai al 129. Altrimenti vai all'80.

53

Il calcio di punizione è stato respinto senza difficoltà verso il centrocampo dal libero avversario. Darren Palmer arretra mentre i difensori avversari continuano a dominare. Negli ultimi venti minuti entrambe le squadre hanno avuto ben poche occasioni. Nessuna delle due ha intenzione di cedere, ma presto l'arbitro fischierà l'intervallo e avrete tutti il tempo di prendere fiato. ***Vai al 192.***

54

Durante l'intervallo ce la metti tutta per motivare i tuoi giocatori: siete perfettamente in grado di battere questa squadra! Le tue parole sembrano avere un effetto immediato, perché all'avvio del secondo tempo i tuoi calciatori si lanciano subito in avanti. Sulla fascia destra il giovane Scott Baker intercetta il pallone, e poi risponde all'incitamento dei tifosi che gli gridano di portarlo avanti da solo. Scarta senza difficoltà un avversario, poi un altro... ma il terzo lo mette a terra. Nonostante le proteste dei tifosi l'arbitro è dell'idea che il fallo sia avvenuto fuori dell'area e concede soltanto una punizione. Naturalmente sarà battuta da Dean Walsh, che guarda nella tua direzione in cerca di un suggerimento. Gli consigli di effettuare un lancio lungo, in modo che un altro dei vostri possa raccogliere la palla dall'altra parte della barriera avversaria; oppure gli dici di tentare un tiro diretto in porta?

Se decidi per un tiro lungo — ***vai al 13.***
Se preferisci un tiro diretto — ***vai all'84.***

55

La tua principale preoccupazione alla fine del primo tempo è come annullare il potente numero otto da 4 milioni di sterline che gioca nelle file degli avversari. Con le sue finte e i suoi passaggi calibrati sta letteralmente dominando il gioco. La verità è che nessuno dei tuoi giocatori è in grado di marcarlo con efficacia. Tuttavia uno di voi dovrà provarci, o il vostro destino sarà segnato. Chiedi a Dean Walsh di controllarlo, o te ne occupi tu?

Se scegli Dean *vai al 43.*
Se scegli te stesso *vai al 139.*

56

Che gran bella parata! Il lancio di Andy era eccellente, ma il portiere avversario si è gettato all'indietro con l'agilità di una pantera ed è riuscito a deviarlo! *Vai al 22.*

57

Il pesante silenzio che cala su tre lati del campo, e le grida di gioia dei vostri sostenitori dietro la porta ti dicono che Craig ce l'ha fatta! Adesso tocca di nuovo agli avversari. Il vostro portiere non deve neppure preoccuparsi di parare il tiro perché la palla finisce alta sopra la traversa! Ora tocca a te battere il prossimo rigore. E non si tratta piú di un rigore che salverebbe la partita, ma del rigore che vi dichiarerebbe

vincitori! Ce la farai? Succede tutto talmente in fretta che quasi non hai il tempo di pensarci; colpisci la palla con tutta la forza che hai e la fai finire sul fondo della rete avversaria! ***Vai al 73.***

58

Dean esulta dopo aver calciato la palla in rete, ma non si è accorto della bandierina del guardalinee. I vostri tifosi però l'hanno notata, perché le grida esultanti cessano di colpo. Il guardalinee deve aver visto Dean in fuori gioco! ***Vai al 203.***

59

La brillante parata del portiere avversario sembra aver spronato l'intera squadra, che sta portando un attacco dopo l'altro alla vostra porta. Il vostro estremo difensore riesce a deviare con un pugno un tiro molto pericoloso. La palla rotola nell'area di rigore e il terzino sinistro deve fermarla prima che una delle due punte avversarie la raggiunga. Ha un leggero vantaggio su di loro, ma all'improvviso viene colto da un crampo. Subito dopo, l'unica cosa di cui ti ren-

di conto è la palla sul fondo della vostra porta. Sono riusciti a segnare negli ultimi secondi di gioco. Ormai non c'è piú nulla da fare. ***Vai al 40.***

60

Che sventola! Anche se il vostro portiere ha toccato la palla con i polpastrelli, non c'era niente che potesse fare per fermarla.
Prendi nota del gol degli avversari sulla tua scheda punteggio. Poi vai al 45.

61

Mentre il gioco prosegue la pioggia cade sempre piú forte. I tuoi difensori giocano su terreni difficili ogni settimana, certo, ma questo crea problemi anche a loro! Gli avversari hanno avuto un buon inizio e stanno proseguendo bene. A un certo punto una palla rotola verso il vostro portiere, anzi no, di colpo si ferma a causa del fango. Ma uno degli attaccanti avversari la raggiunge e calcia in avanti...
Scegli una delle combinazioni che seguono e poi con-

trolla se gli avversari hanno segnato oppure no.

Se è una squadra ROSSA	*F6*	*C3*	*E4*
Se è una squadra BLU	*D4*	*F2*	*C1*
Se è una squadra VERDE	*D3*	*E6*	*A1*
Se è una squadra GIALLA	*D2*	*C6*	*A5*

Se hanno segnato, vai all'85. Altrimenti vai al 132.

62

Ormai mancano soltanto pochi minuti alla fine, ma ancora una volta gli avversari lanciano un pallone pericoloso nella vostra area. Il portiere riesce ad allontanarlo, ma le punte avversarie lo rilanciano in avanti. State lottando affannosamente per tenere la palla lontana dalla porta, quando sentite finalmente il fischio finale. È la fine della piú grande partita che sia mai stata giocata sul vostro piccolo campo!
Consulta la tua scheda punteggio e calcola il risultato conclusivo di questi quarti di finale. Se avete vinto, vai al 67. Se è un pareggio, vai al 119. Se avete perso vai al 170.

63

Sembra che i vostri avversari abbiano notato le prestazioni di Scott nei precedenti turni, perché adesso lo stanno letteralmente soffocando! Forse se avessi spostato Scott dalla fascia laterale di destra alla sinistra, li avresti colti di sorpresa. Beh, per il momento

lasci le cose come stanno, ma se il gioco non si sblocca dovrai farti venire qualche altra idea! ***Vai al 172.***

64

Raccomandi ai tuoi calciatori di rilassarsi, ma mentre l'arbitro lancia in aria la moneta ti rendi conto che tu stesso stai tremando. L'arbitro vi informa che tocca a voi scegliere in quale metà campo volete giocare. Questo pomeriggio c'è molto vento, ed è probabile che ciò abbia una notevole influenza sul gioco. Scegli di avere il vento alle vostre spalle durante il primo o il secondo tempo?

Se scegli il primo tempo ***vai al 134.***
Se scegli il secondo tempo ***vai al 164.***

65

La palla ha colpito il palo sinistro! Una vera sfortuna! Dean non riesce proprio a crederci e cade in ginocchio prendendosi la testa tra le mani. Difficilmente avrete un'occasione migliore di questa! ***Vai al 206.***

66

Dean effettua alcune rimesse laterali, e tutte sono ottime. Quella che sta per effettuare è in una posizione perfetta. Dean ripulisce il pallone dal fango e prende la mira. Il potente tiro finisce proprio davanti alla porta avversaria e Darren Palmer salta sopra tutti e devia la palla proprio all'altezza giusta per Andy. Con un violento colpo di testa Andy tenta il gol...

Scegli una delle combinazioni che seguono e poi controlla se avete segnato.

Se giocate contro una squadra ROSSA	*D3*	*A1*	*C6*
Se giocate contro una squadra BLU	*C1*	*C3*	*E4*
Se giocate contro una squadra VERDE	*D3*	*E4*	*A1*
Se giocate contro una squadra GIALLA	*C3*	*E4*	*C1*

Se siete riusciti a segnare, vai al 199. Altrimenti vai all'8.

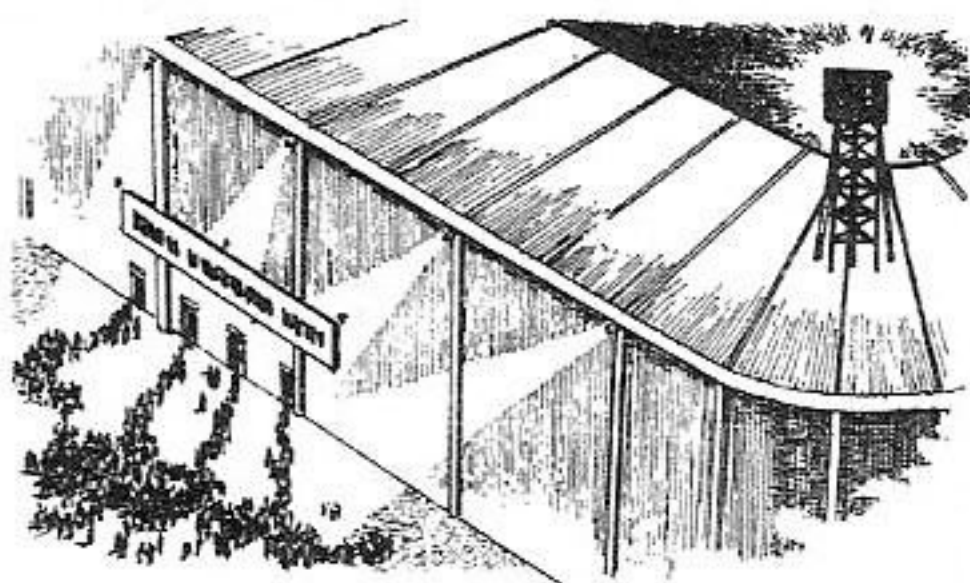
67

È quasi incredibile. Sei l'allenatore e giocatore di una squadra che ha raggiunto la semifinale della coppa! I tifosi al colmo della gioia si congratulano con te mentre fai il giro d'onore. Devi darti un pizzicotto per convincerti che non stai sognando. Forse ne sarai convinto quando lo leggerai domani sui giornali! ***Vai al 17.***

68

I tuoi giocatori ti circondano entusiasti, dopo questo gol di precisione chirurgica. Ma tu tagli corto e ordini di riprendere le posizioni per ricominciare a giocare. È molto probabile che adesso gli avversari vi daranno del filo da torcere!

Segna un altro gol per la tua squadra sulla tua scheda punteggio. Poi vai al 50.

69

I tuoi dieci uomini se la stanno cavando superbamente. Poi ad un tratto l'arbitro fischia un rigore per un fallo del tuo terzino destro. Dev'essere impazzito! Era un contrasto del tutto regolare! Poi respiri di sollievo: non era un rigore quello che l'arbitro ha fischiato, ma la fine dell'incontro!

Consulta la tua scheda punteggio e calcola il risultato conclusivo del quinto turno di coppa. Se avete vinto, vai al 90. Se è un pareggio, vai al 16. Se avete perso, vai al 128.

70

Anche se i vostri avversari hanno quattro uomini in avanti, nessuno di loro è in grado di trovare lo schema giusto, perché voi continuate a bloccare tutti i loro tentativi. Inoltre state cominciando a creare anche voi delle occasioni da gol. Un bel pallone raggiunge Scott Baker, il quale finge di voler effettuare un tiro ma poi aggira il difensore avversario verso l'esterno. Poi dribbla l'altro difensore verso l'interno, ma viene messo giú con un intervento a gamba tesa. L'arbitro non esita un attimo a concedere il rigore! Dean Walsh posiziona la palla, respira a fondo, e poi calcia...

Scegli una delle combinazioni che seguono e poi controlla se avete segnato.

Se giocate contro una squadra ROSSA	*B4*	*C4*	*A1*
Se giocate contro una squadra BLU	*F5*	*A2*	*F1*
Se giocate contro una squadra VERDE	*C6*	*E1*	*D6*

Se avete segnato, vai al 109. Altrimenti vai al 204.

71

Che grande parata! Il vostro portiere è riuscito anche a trattenere la palla. Ma non puoi confidare soltanto nelle sue eccellenti prestazioni, dovete cominciare ad attaccare di piú e a diminuire la pressione intorno alla vostra porta. ***Vai al 210.***

72

Mancano soltanto pochi secondi alla fine. I vostri tifosi vi incitano con entusiasmo, aspettando che l'arbitro fischi la fine dell'incontro. Il tifo è stato sfrenato per tutta la durata della partita, e il tanto atteso fischio finale si sente appena sopra le voci dei vostri sostenitori. È finita!

Consulta la tua scheda punteggio e calcola il risultato conclusivo di questo quarto turno di coppa. Se avete vinto voi, vai al 124. Se è un pareggio, vai al 201. Se avete perso, vai al 10.

73

Neppure nei tuoi sogni piú segreti hai mai osato sperare che accadesse una cosa del genere. Siete davvero riusciti a battere questa squadra! I tuoi calciatori corrono tutti verso il piccolo gruppo dei vostri tifosi per festeggiare insieme. Anche loro, i vostri sostenitori, sono stati fantastici! Senza il loro incoraggiamento non ce l'avreste mai fatta. Comunque devi impedire ai tuoi giocatori di lanciare le maglie ai tifosi. Vi serviranno ancora per il prossimo turno! ***Vai al 5.***

74

Dean si copre gli occhi con le mani e poi cade in ginocchio. Quel traversone potrebbe essere determinante per la vostra partecipazione alla finale o per la vostra esclusione. Dean sa che avrebbe dovuto controllare la palla anziché tirare subito. Non era il momento giusto per un'azione spettacolare!

Vai al 103.

75

Non è passato molto tempo dall'inizio della ripresa, quando il tuo terzino destro porta il suo primo pallone in avanti. Avanza il piú possibile sulla fascia laterale e poi, prima di venir contrastato da un avversario, manda un traversone teso verso l'area di rigore. Che fosse sua intenzione o no, la palla supera i difensori e giunge proprio alla portata di Andy Jones. È un'angolazione piuttosto difficile, ma si tratta lo stesso di un'ottima occasione...

Scegli una delle combinazioni che seguono e poi controlla se Andy ha segnato oppure no.

*Se giocate contro una squadra **ROSSA***	*A4*	*D3*	*E5*
*Se giocate contro una squadra **BLU***	*E1*	*E4*	*A4*
*Se giocate contro una squadra **VERDE***	*B4*	*C1*	*B1*

Se Andy ha segnato, vai al 41. Altrimenti vai al 161.

76

I tifosi della squadra avversaria impazziscono di gioia e le loro gradinate si trasformano in un mare di bandiere ondeggianti. Dopo un gol cosí in apertura, adesso hanno tutto il tempo per metterne a segno un altro! Quanto ai vostri tifosi, tutta la gradinata è sprofondata in un silenzio incredulo. Il vostro sogno sembra rapidamente frantumarsi. È già difficile creare occasioni da gol in una finale di coppa, figurarsi poi doverne segnare uno in piú per cancellare uno stupido errore!

Prendi nota del gol degli avversari nella tua scheda punteggio. Poi vai al 114.

77

Con tuo grande sollievo l'avversario effettivamente manda il pallone sulla sua destra: cosí il tuo portiere è in grado di respingerlo verso il palo, per poi impossessarsi della palla quando questa rimbalza verso

di lui. Tutti i giocatori lo circondano e si congratulano con pacche sulla schiena, mentre lui rivolge un cenno di gratitudine nella tua direzione. Hai indovinato la mossa giusta! ***Vai al 31.***

78

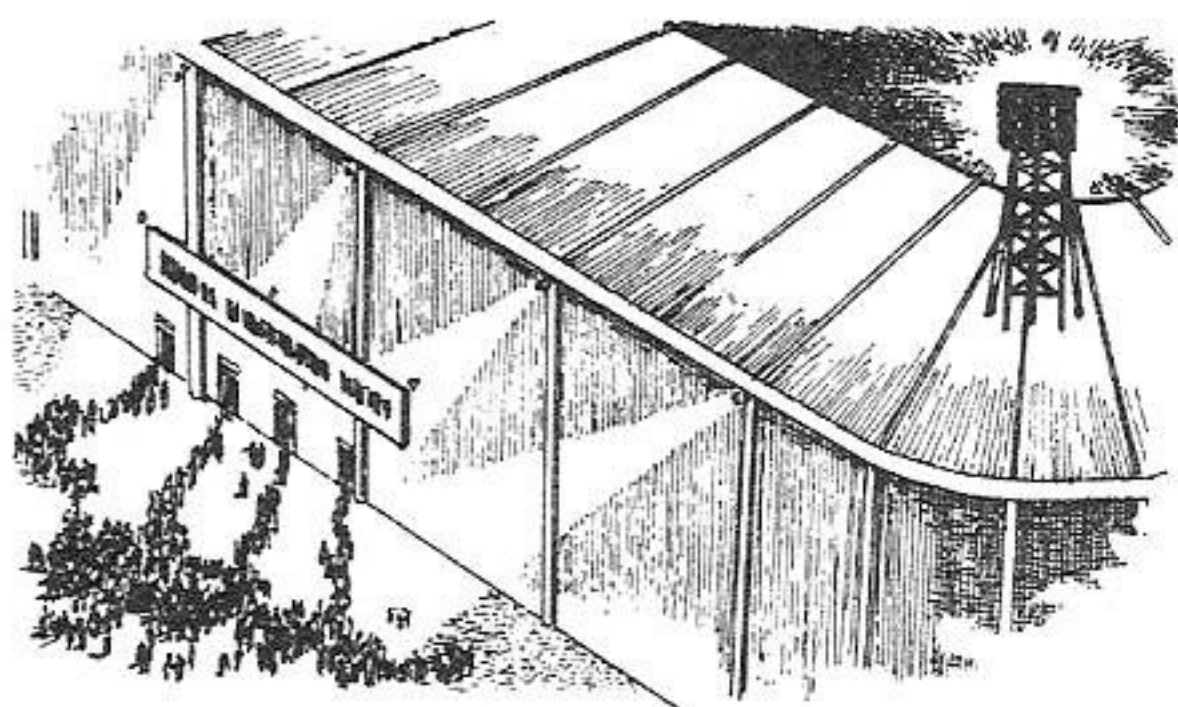
Mentre i tifosi avversari stanno ancora esultando per il gol, tu fai cenno a una delle riserve sedute in panchina. Dovrà prendere immediatamente il posto del terzino destro infortunato. È chiaro che la sostituzione avrebbe dovuto avvenire un paio di minuti prima. Volendo essere generoso con il tuo difensore, e lasciandogli la possibilità di continuare a giocare, sei riuscito soltanto a farlo sentire responsabile di questo gol. Se perderete questo incontro, il poveretto penserà che sia colpa sua! ***Vai al 118.***

79

Andy è chiaramente molto piú motivato adesso che hai deciso di adottare questa tattica dei palloni alti. Il giocatore infatti riesce a saltare al di sopra dei difensori centrali avversari, e a raggiungere il pallone ogni volta! Il problema però è che non c'è mai nessuno abbastanza vicino per approfittare del passaggio. La cosa comincia a stancare il giocatore, che ad un certo punto manda il pallone proprio sui piedi di un difensore avversario. Il difensore rilancia rapidamente la palla verso la sua ala destra, la quale serve con rapidi-

tà una delle punte: questa intercetta al volo e calcia dritto verso la vostra porta. Sarà in grado il vostro portiere di reagire abbastanza in fretta a questo tiro?
Scegli una delle combinazioni che seguono e poi controlla se gli avversari hanno segnato oppure no.

Se è una squadra ROSSA	*B3*	*A2*	*C6*
Se è una squadra BLU	*C5*	*A1*	*C3*
Se è una squadra VERDE	*D6*	*C3*	*C6*

Se segnano, vai al 115. Altrimenti vai al 162.

80

È stata proprio una brillante parata: il vostro portiere vi ha salvati dal completo disastro! Passare in svantaggio per 1 a 0 in queste prime fasi dell'incontro avrebbe scoraggiato i tuoi giocatori. Ma il pericolo non è ancora passato, perché adesso verrà battuto il calcio d'angolo. Per fortuna, comunque, il tiro è fuori misura e la palla finisce dietro la porta. ***Vai al 112.***

81

Gli avversari vi stanno schiacciando sempre piú nella vostra area. Era prevedibile, visto che si tratta di una delle migliori squadre del paese e che naturalmente, proprio come voi, vogliono vincere la coppa. Proprio mentre attendi con impazienza la fine del primo tempo per rivedere la tua tattica, l'arbitro concede agli avversari una punizione per un contrasto scorretto di Duncan Hill proprio al limite dell'area... *Vai al 46.*

82

Non sei molto preoccupato per il fatto di dover giocare fuori casa. I tuoi uomini in genere giocano meglio davanti a un pubblico piú numeroso. Tuttavia le tre settimane di attesa fino all'incontro ti sembrano un'eternità. È una vera sofferenza, per te e per i tuoi giocatori! Ma finalmente il giorno arriva, e ora state facendo ingresso sul campo di gioco. Mentre vi riscaldate in attesa dell'inizio, dai un'occhiata agli avversari. Sembrano molto bravi, anche solo a vedere i loro palleggi! In particolare ti metti a studiare i due giocatori piú in gamba, l'ala sinistra che ha giocato all'estero e il numero otto, il capocannoniere del cam-

pionato. Non dovrete perderli d'occhio, anzi forse dovresti raddoppiare la marcatura almeno su uno di loro. Non puoi mettere due uomini su entrambi, perché questo indebolirebbe troppo la squadra, quindi sei costretto a scegliere.

L'ala sinistra?	***Vai al 202.***
Il numero otto?	***Vai al 120.***

83

La tua riserva di centrocampo, Greg Atkinson, è il giocatore con piú esperienza nella squadra: la cosa sembra avere presto il suo effetto, perché il gioco si fa piú rilassato. Adesso siete molto meno vulnerabili in difesa. D'altra parte, però, da quando Scott è uscito non state creando molte occasioni da gol... e ormai non manca molto al fischio che decreterà il termine dell'incontro! ***Vai al 193.***

84

Resti al fianco di Dean, in modo che gli avversari non possano capire chi effettivamente batterà la punizione. Dean indietreggia di un paio di passi, ma tu lo fai aspettare, e chiedi all'arbitro di spostare la barriera avversaria un po' piú indietro. Non appena l'arbitro

ha corretto la posizione della barriera e ha fischiato, corri a sorpresa verso la palla. Dean ti segue immediatamente e colpisce il pallone lanciandolo oltre la barriera dei giocatori avversari. La barriera è stata superata, ma il pallone finirà in rete?

Scegli una delle combinazioni che seguono e poi controlla se Dean ha segnato oppure no.

Se giocate contro una squadra ROSSA	*D5*	*C5*	*F3*
Se giocate contro una squadra BLU	*E3*	*C2*	*B2*
Se giocate contro una squadra VERDE	*D5*	*B3*	*D6*

Se Dean segna, vai al 143. Altrimenti vai al 65.

85

Infuriato, il vostro portiere getta a terra con rabbia una manciata di fango, mentre gli avversari saltellano esultanti. Non sono stati loro a batterlo, ma il fango di questo terreno! Comunque, non ha senso cercare delle giustificazioni. La vostra squadra è in svantaggio di un gol e questo è il fatto che conta!

Prendi nota del gol degli avversari nella tua scheda punteggio. Poi vai al 22.

86

È tempo che tu segua i tuoi giocatori lungo il tunnel che collega i lussuosi spogliatoi all'entrata in campo. I tuoi uomini scuotono ora le gambe ora le braccia, nel tentativo di rilassare i muscoli. Poi un funzionario ti informa che devi metterti alla testa della squadra e uscire per primo sul terreno di gioco. Hai la sensazione di stare uscendo dal centro della terra; davanti a te vedi il bagliore della luce del giorno e senti uno strano silenzio di attesa. Poi un boato assordante si scatena tutt'intorno. Lo stadio gremito ti incute un senso di terrore. È come un immenso mare agitato da colori e rumori... ***Vai al 154.***

87

È chiaro che anche i vostri avversari vorrebbero segnare prima della fine del primo tempo. Di colpo la pressione nella vostra area si fa piú forte, ma Dean dà una mano ai difensori nel respingere i vari attacchi. Quando l'arbitro fischia la fine del primo tempo, ti chiedi cosa sarebbe successo se tu avessi spostato Dean in avanti. Avreste segnato quel gol... oppure avreste dato modo agli avversari di segnarne uno? ***Vai al 203.***

88

Intorno alla palla, in attesa che l'arbitro fischi la punizione, ci sono tre giocatori avversari. Al fischio uno

dei tre si porta sulla sinistra della palla, un altro corre sulla destra, mentre il terzo la tocca con un calcio apparentemente leggero. La palla curva sulla destra della barriera, costituita dai tuoi tre uomini: riuscirà il portiere a tuffarsi in tempo?
Scegli una delle combinazioni che seguono e poi controlla se gli avversari hanno segnato oppure no.

Se è una squadra ROSSA	*B4*	*C3*	*E1*
Se è una squadra BLU	*F5*	*E1*	*D4*

Se hanno segnato, vai al 147. Altrimenti vai al 123.

89

Hai già giocato come terzino in precedenza, ma non contro un avversario di questo livello! Per fortuna gli altri difensori sono molto determinati, e hai soltanto pochi momenti di vera sofferenza. A un certo punto ti chiedi come mai i vostri tifosi stanno improvvisamente esultando: guardi in direzione del medico di squadra e vedi che Duncan è pronto per ritornare in campo. Adesso puoi ritornare alla tua solita posizione. ***Vai all'81.***

90

Non riesci a crederci. Siete davvero arrivati ai quarti di finale! Mentre corri esausto verso i tifosi deliranti di gioia, noti che anche i sostenitori della squadra

avversaria stanno applaudendo alla vostra sorprendente vittoria. Piú tardi, negli spogliatoi, cerchi di convincerti che è proprio vero: *vi siete qualificati per i quarti di finale!* ***Vai al 191.***

91

Gli avversari stanno cercando di approfittare del fatto che state giocando con un uomo in meno, e assediano letteralmente la vostra area di rigore con un cross dopo l'altro. Comunque, con Andy che dà una mano, siete in grado di cavarvela. Purtroppo però si sente la sua mancanza in attacco. Con una sola punta è impossibile dare piú forza all'attacco. ***Vai al 69.***

92

Il calcio d'angolo di Scott non è molto preciso: è troppo affrettato, e la difesa avversaria se ne libera con facilità mandando la palla verso il centrocampo. Gli unici giocatori a trovarsi da quelle parti sono il tuo laterale sinistro e il numero sette avversario! L'avversario è piú veloce di una frazione di secondo, e raggiunta la palla si lancia in avanti. Tutto ciò che puoi fare è stare a guardare mentre l'ala avversaria tenta il gol...

Scegli una delle combinazioni che seguono e poi controlla se l'avversario ha segnato oppure no.

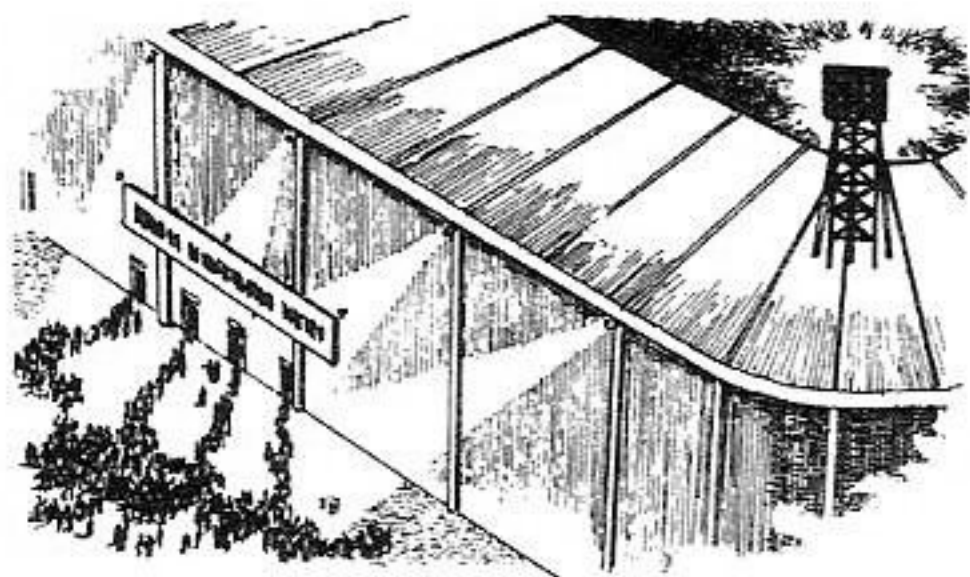
A6 C5 E1

Se ha segnato, vai al 166. Altrimenti vai al 6.

93

I vostri tifosi sono impazziti. È stata forse la migliore azione che si sia mai vista su questo piccolo campo. Dopo averti servito il pallone, Andy deve aver corso per una quarantina di metri, terminando la sua corsa con un fantastico colpo di testa! Perfino i vostri avversari avrebbero difficoltà a compiere una prodezza simile!

Prendi nota del vostro gol nella tua scheda punteggio. Poi vai al 54.

94

Non sai come i tuoi calciatori riusciranno a sopravvivere a questo tempo supplementare. Sono cosí deboli che addirittura sembra non gli importi piú se perdete o vincete! Per fortuna gli avversari sono altrettanto stanchi, e i minuti supplementari stanno per terminare senza che nulla succeda. Tutti sembrano contenti all'idea di uno spareggio, ma poi vi viene assegnato un calcio d'angolo e tu inciti i tuoi uomini

a compiere un ultimo sforzo. Perché ripetere questo faticoso incontro un'altra volta? In risposta alle tue esortazioni, la palla viene lanciata molto vicino alla porta, e ad attenderla ci sei proprio tu, che la mandi all'indietro verso Duncan Hill. Il giocatore la calcia in porta con tutte le sue forze...

Scegli una delle combinazioni che seguono e poi controlla se Duncan ha segnato oppure no.

C5 D2 C3

Se Duncan ha segnato, vai al 48. Altrimenti vai al 167.

95

Siete ormai quasi alla fine del secondo tempo supplementare e i tuoi giocatori riescono a malapena a muovere le gambe. Tuttavia Scott Baker d'improvviso tenta un'ultima disperata puntata in avanti sulla fascia laterale. Ha stretto i denti, con un'espressione quasi agonizzante sul viso, ma in qualche modo riesce a raggiungere il limite dell'area avversaria, dove calcia con violenza verso la porta evitando un difensore...

Scegli una delle combinazioni che seguono e poi controlla se è un gol, oppure no.

Se giocate contro una squadra ROSSA *A5 D2 B6*

Se giocate contro una squadra BLU *D3 F2 E6*

Se è gol, vai all'11. Altrimenti vai al 59.

96

È stata davvero un'ottima parata! Il portiere ha protetto la rete con il corpo, proprio come negli esempi dei manuali. Forse ha avuto anche un po' di fortuna, però, visto che il tiro di Scott è rimbalzato un po' troppo presto e ha perso velocità arrivando in porta.
Vai al 62.

97

Continui a passare la palla verso Scott, ma lui è sempre strettamente controllato. Per una volta riesce a sfuggire al controllo, ma poi viene fermato e l'azione dà origine a un immediato contropiede. La palla raggiunge rapidamente la vostra area di rigore. Tu salti per raggiungerla contemporaneamente all'attaccante avversario: non sei sicuro di essere stato tu a toccarla, oppure lui, quel che è certo è che adesso lui sta sfrecciando in direzione della vostra rete...
Scegli una delle combinazioni che seguono e poi controlla se gli avversari hanno segnato oppure no.

C2 F4 A2

Se hanno segnato, vai al 15. Altrimenti vai al 152.

98

Che splendido colpo di testa, quello di Andy! Servirà senz'altro a tranquillizzarvi: mancano soltanto dieci minuti alla fine e siete in vantaggio. Ma non dovete dimenticare nemmeno per un istante che state giocando contro una delle squadre piú forti del paese. Siete ancora ben lontani dalla finale!
Prendi nota del gol nella tua scheda punteggio. Poi vai al 174.

99

Gary cade in ginocchio, incapace di credere che il portiere sia riuscito a parare il suo tiro. Sembrava addirittura una parata molto semplice, è questa la cosa piú avvilente. Per battere portieri di questo calibro ci vogliono dei tiri di eccezionale potenza! ***Vai al 210.***

100

Siete andati molto vicini a ciò che soltanto pochi mesi fa sarebbe stato impensabile: segnare un gol nella finale di coppa! Il portiere è riuscito ad accorgersi della palla appena in tempo; speri soltanto che questa non sia l'unica occasione che vi capiterà nel corso della partita! ***Vai al 146.***

101

I primi due tentativi di Scott lo fanno finire disteso nel fango, in seguito a due ottimi contrasti degli avversari. Poi, all'improvviso, dopo un bellissimo passaggio da centrocampo, Scott vola lungo la fascia laterale e la squadra si muove in avanti, aspettando il cross. Ancora una volta però il difensore avversario lo ferma con perfetto tempismo; ma quel che è peggio, rimane in possesso della palla e avanza rapido verso la vostra metà campo! Dov'è la vostra difesa? Soltanto lo stopper non si è precipitato in avanti durante l'azione precedente: il poveretto tenta di fare qualcosa, ma la palla raggiunge l'ala avversaria che ha soltanto il portiere da battere...

Scegli una delle combinazioni che seguono e poi consulta l'interno del risvolto della prima pagina di copertina per scoprire se gli avversari hanno segnato oppure no.

Se è una squadra ROSSA	*B4*	*C1*	*F3*
Se è una squadra BLU	*D3*	*F5*	*E2*
Se è una squadra VERDE	*A3*	*D5*	*E4*
Se è una squadra GIALLA	*B5*	*E1*	*B2*

Se gli avversari segnano, vai al 3. Altrimenti vai al 176.

102

Finalmente siete in campo, e i tuoi giocatori possono rilassarsi! La pressione dei mass-media nelle tre settimane dopo il sorteggio è stata insopportabile, e particolarmente seccanti sono stati quegli articoli

comparsi su certi giornali, secondo i quali diverse società calcistiche sarebbero già interessate all'acquisto di alcuni dei tuoi giocatori. Comunque la sola cosa che conta è la partita, e hai già deciso di cominciare con ottimismo e di sottoporre gli avversari ad attacchi immediati. La tua ala Scott Baker ha giocato le migliori partite della sua vita negli incontri precedenti, e devi approfittare del suo talento e della sua ottima forma. Anche se di solito gioca sull'ala destra, potrebbe essere altrettanto efficace sull'ala sinistra. Su quale fascia vuoi che inizi a giocare la partita?

La fascia destra? ***Vai al 63.***
La fascia sinistra? ***Vai al 28.***

103

Sembra che i tuoi giocatori abbiano conservato le loro risorse migliori per la fine della partita. Infatti durante gli ultimi minuti mostrano alcune ottime azioni, accolte con entusiasmo dai tifosi. Le grida sono cosí alte che, per un istante, nessuno si accorge che l'arbitro ha fischiato il termine dell'incontro. È proprio finita! La piú emozionante partita di tutta la vostra vita è giunta al termine!

Consulta la tua scheda punteggio e calcola il risul-

tato conclusivo della partita di semifinale. Se avete vinto voi, vai al 47. Se è un pareggio, vai al 168. Se avete perso, vai al 40.

104

Poteva essere uno dei piú bei gol che si siano mai visti in questo stadio, invece sarà una delle migliori parate che si siano mai viste. Non riesci proprio a capire come il portiere sia miracolosamente riuscito a prendere quella palla! ***Vai al 207.***

105

Che portiere! È la sua prima partita in assoluto contro una squadra importante, e riesce a parare un rigore! È proprio quello che ci voleva per sollevarvi il morale e proseguire con piú grinta. ***Vai al 50.***

106

Però! La presenza dell'attaccante appena entrato si sente! Hai sempre saputo che il giovane Tim Graham

aveva delle ottime potenzialità, ma neppure tu ti saresti aspettato che sarebbe riuscito a giocare cosí bene. Adesso sta eseguendo un rapido scambio con Dean Walsh, che gli fornisce un pallone perfetto. Approfittando della stanchezza degli avversari Tim si libera di tutti i difensori: è una grande occasione... ora gli resta soltanto da affrontare il portiere!

Scegli una delle combinazioni che seguono e poi controlla se Tim ha segnato oppure no.

Se giocate contro una squadra ROSSA	*F4*	*D2*	*C5*
Se giocate contro una squadra BLU	*C2*	*A6*	*D4*
Se giocate contro una squadra VERDE	*B3*	*A2*	*D1*
Se giocate contro una squadra GIALLA	*E3*	*D6*	*E6*

Se Tim segna, vai al 155. Altrimenti vai al 2.

107

Finalmente è giunto il giorno della semifinale: questa è la partita che davvero non potete perdere. Si dice che perdere una semifinale sia la delusione piú grande di tutte! Mentre guidi i tuoi giocatori su questo famoso terreno di gioco, guardi nervosamente le gradinate affollate. Anche se questo è un campo neutro, i tifosi avversari devono essere almeno dieci volte piú dei vostri! ***Vai al 64.***

108

Avete perso. Che delusione! I tuoi giocatori hanno un'aria distrutta, ma tu puoi essere orgoglioso di loro. Non avrebbero potuto metterci piú impegno. Oggi i vostri avversari hanno giocato meglio, ma voi non avete certo sfigurato. Anche i vostri tifosi sono stati grandi, e ciò vi rende determinati a ottenere un risultato ancora migliore la prossima volta!

Se desideri giocare di nuovo, devi ritornare all'inizio del terzo turno di coppa, al paragrafo 1. Con l'augurio di avere piú fortuna!

109

Un rigore perfetto! Il portiere si è mosso nella direzione giusta, ma non aveva nessuna possibilità di fermare il pallone. I vostri tifosi sono impazziti di gioia, e questo è il giusto premio per l'incredibile impresa di Scott!

Prendi nota del gol nella tua scheda punteggio. Poi vai al 45.

110

Beh, non puoi certo incolpare Scott per aver perso questa occasione: ha colpito la palla in modo perfetto. La colpa piuttosto è tutta del portiere avversario, che si diceva fosse debole. Il suo tuffo invece è stato un vero capolavoro! ***Vai al 69.***

111

Adesso Scott è indietreggiato un po' e l'ala avversaria ha molto meno spazio. Ma ben presto all'attacco si sente la mancanza delle doti di Scott, soprattutto della sua abilità nel mantenere la palla.

I centrocampisti avversari esercitano una pressione maggiore su di voi, e i loro cross stanno letteralmente piovendo nella vostra area!

La difesa stenta ad organizzarsi e respinge la palla come può, finché sull'ennesimo cross il centroavanti avversario si tuffa e colpisce la palla con un eccellente colpo di testa...

Scegli una delle combinazioni che seguono e poi controlla se gli avversari hanno segnato oppure no.

Se è una squadra ROSSA *E1 D6 C3*
Se è una squadra BLU *D4 E3 A1*
Se è una squadra VERDE *E6 C6 B4*
Se è una squadra GIALLA *A2 E6 D2*

Se gli avversari hanno segnato, vai al 37. Altrimenti vai al 157.

112

Sono passati dieci minuti dall'inizio e il nervosismo dei tuoi giocatori sembra sparito. Forse è il momento buono per mettere alla prova la difesa avversaria. Il sistema migliore ti sembra quello di tentare qualche proiezione in avanti sulle fasce laterali. Se non dovesse portare ad alcun risultato, almeno non correreste rischi immediati nella vostra area. Ma quale delle due ali vuoi mandare in avanti? L'ala sinistra Gary Weeks, oppure la giovane ala destra Scott Baker?

Se scegli Weeks ***vai al 148.***
Se scegli Baker ***vai al 101.***

113

I vostri tifosi sono rimasti molto delusi. In un incontro fra dilettanti sareste senz'altro riusciti a segnare, ma con questa squadra di professionisti è tutto completamente diverso. Il portiere ha agguantato la palla con estrema sicurezza e l'ha fermata senza neppure mandarla in calcio d'angolo! ***Vai al 172.***

114

Col procedere del primo tempo i vostri avversari, come previsto, diventano sempre piú padroni del gioco. Mentre loro attaccano ripetutamente, voi non siete usciti neppure una volta dalla vostra metà campo! Finalmente però Scott Baker riesce a eludere il suo marcatore e si lancia in avanti sulla fascia laterale. Anche se trova la strada bloccata, la palla finisce in calcio d'angolo. Decidi che dovete approfittare nel migliore dei modi di questa occasione, e chiami in avanti quanti piú uomini possibile. Ne lascerai soltanto uno indietro. Sarà il laterale sinistro Craig... oppure il terzino Duncan?

Se decidi per Craig ***vai al 92.***
Se decidi per Duncan ***vai al 184.***

115

Non c'è da meravigliarsi se la folla dei tifosi avversari sta facendo tutto questo rumore. Il gol era assolutamente perfetto e non ha lasciato al vostro portiere nessuna possibilità di farcela! Devi ammettere che guardare il gioco di una squadra cosí può essere dav-

vero entusiasmante. Quanto ai risultati, non si può dire che siano altrettanto entusiasmanti per voi!
Prendi nota del gol degli avversari sulla tua scheda punteggio. Poi vai al 54.

116

È un momento magico. I vostri passaggi sono molto precisi e la palla scivola via liscia al centrocampo. Al momento siete voi a condurre il gioco, come una vera squadra di serie superiore! Dean Walsh sta ricevendo molte palle, finché con un passaggio perfetto serve Gary Weeks, che controlla la palla e poi tira in rete...
Scegli una delle combinazioni che seguono e poi controlla se avete segnato oppure no.

Se giocate contro una squadra ROSSA	*C3*	*B6*	*A2*
Se giocate contro una squadra BLU	*E1*	*D6*	*C4*
Se giocate contro una squadra VERDE	*B4*	*E3*	*A1*
Se giocate contro una squadra GIALLA	*C6*	*F5*	*D6*

Se segnate, vai al 135. Altrimenti vai al 181.

117

Per fortuna che c'è la traversa! Altrimenti il vostro portiere non ce l'avrebbe fatta. L'attaccante avversario si lancia di nuovo sul pallone che è rimbalzato nell'area di porta, ma questa volta il portiere afferra saldamente il pallone stringendolo contro di sé.
Vai al 174.

118

Un segnale dalla vostra panchina ti avverte che mancano soltanto quindici minuti alla fine. Siete ben decisi a uscire dalla difesa e a tentare il tutto per tutto in questi ultimi minuti di gioco. Dovete sfruttare fino in fondo questa occasione, una di quelle occasioni che capitano una sola volta nella vita!
Devi coinvolgere di piú Scott Baker nell'azione. Nel corso di tutti gli incontri di coppa è stato il tuo migliore giocatore. Credi sia il caso di permettergli di giocare nella posizione che lui ritiene piú adatta, per quello che resta della partita? Oppure credi che sia meglio lasciarlo nella sua posizione di ala destra?

Se lo lasci libero di scegliere ***vai al 189.***
Se lo lasci sulla fascia laterale ***vai al 97.***

119

La rivincita sul campo dei vostri avversari risulta tanto fiacca e poco interessante quanto il primo incontro era stato entusiasmante e ricco di emozioni! Il risultato finale dopo i tempi supplementari è ancora di 1 a 1, senza contare che entrambi i gol sono stati il risultato di errori della difesa, piú che di azioni particolarmente brillanti. E cosí adesso soltanto i temutissimi rigori potranno sbloccare il risultato!
Vai al 26.

120

Questa è senz'altro la squadra piú forte contro cui avete giocato in queste partite di coppa. I primi quindici minuti di gioco si svolgono a un ritmo tale che avete a malapena il tempo di respirare. Il loro numero otto non dà preoccupazioni, finora ha appena toccato il pallone, ma l'ala, un giocatore noto a livello internazionale, si sta caricando sempre piú. Proprio mentre stai dando istruzioni ai tuoi per cercare di

tenerlo a freno, il giocatore riceve un passaggio perfetto e si lancia verso la vostra area. La raggiunge, sembra che stia per tentare un tiro da fuori, poi di colpo aggira uno dei difensori e serve un *assist* strabiliante a un suo compagno smarcato.
Scegli una delle combinazioni che seguono e poi controlla se gli avversari hanno segnato oppure no.

Se è una squadra ROSSA	*B3*	*A1*	*E1*
Se è una squadra BLU	*C5*	*E6*	*C3*
Se è una squadra VERDE	*C2*	*C6*	*D2*

Se hanno segnato, vai al 12. Altrimenti vai al 137.

121

Una parata davvero eccezionale! Che tuttavia vi costa un calcio d'angolo mentre la vostra difesa è ancora con un uomo in meno. In fretta chiami tutti indietro, nella speranza di contrastare gli avversari. Ma non è necessario, perché proprio mentre il giocatore avversario colpisce la palla, una folata di vento la manda dietro la vostra porta. A questa fortunata coincidenza si aggiunge il fatto che Duncan adesso è pronto per ritornare in campo! ***Vai all'81.***

122

Ti lasci cadere a terra, esausto e abbattuto al tempo stesso. La delusione è enorme, e sul volto dei tuoi giocatori si legge un grande dolore. In qualche modo ti rialzi in piedi e riunisci la squadra per il giro d'ono-

re. All'inizio vi trascinate privi di forze, ma poi vi rendete conto che tutti gli spettatori si sono alzati in piedi per applaudire la vostra incredibile impresa. Ben presto vi sentite incoraggiati a tentare un'altra volta... ***Se desideri giocare di nuovo, devi ritornare all'inizio del terzo turno di coppa, al paragrafo 1. Con l'esperienza che hai acquisito e forse con un po' di fortuna in piú, la prossima volta potresti anche vincere!***

123

Ti rendi conto che perfino i tifosi avversari stanno applaudendo la straordinaria parata del vostro portiere. È stata davvero molto spettacolare, perché ha dovuto volare da un lato della porta direttamente a quello opposto. È stata una fortuna, perché in realtà avevi sbagliato a organizzare cosí la barriera, lasciando il portiere del tutto scoperto. ***Vai al 55.***

124

Alcuni dei tuoi giocatori saltellano per l'entusiasmo, mentre altri si accasciano sulle ginocchia sfiniti dall'emozione. Ce l'avete fatta ancora una volta! Avete battuto un'altra squadra di serie superiore! Dopo due giri d'onore ancora non vi decidete a lasciare il campo. Non avrete mai piú una giornata gloriosa quanto questa. O forse sí, se riuscirete a passare gli altri turni fino alla finale! ***Vai al 156.***

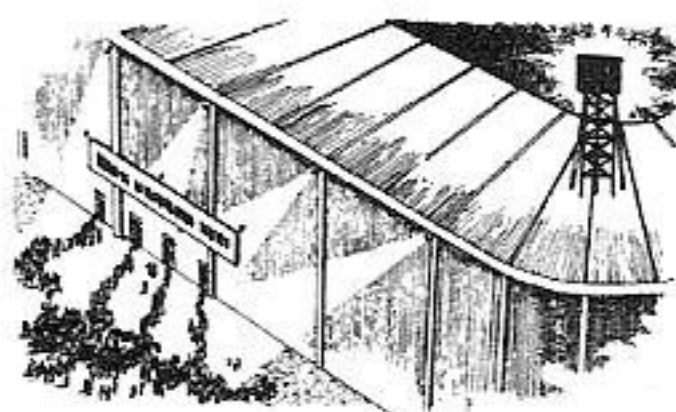
125

A pochi minuti dall'inizio del secondo tempo il tuo terzino sinistro tenta la sua prima propulsione in avanti. Avanza lungo la fascia e ha la possibilità di effettuare un cross, ma decide di avvicinarsi ancora di piú all'area per creare un'occasione migliore. Questo però significa dover superare un difensore, il quale lo contrasta in modo brillante, lasciandolo disteso a terra! Immediato contropiede dei vostri avversari: il pallone lanciato dal difensore raggiunge l'ala, la quale effettua un cross verso un compagno che calcia verso la porta prima che i vostri difensori abbiano il tempo di contrastarlo...

Scegli una delle combinazioni che seguono e poi controlla se gli avversari hanno segnato.

Se è una squadra ROSSA	*A5*	*E4*	*D1*
Se è una squadra BLU	*A1*	*F6*	*D2*
Se è una squadra VERDE	*E6*	*D3*	*C6*

Se hanno segnato, vai al 27. Altrimenti vai al 140.

126

Che sventola! Come è riuscito da quell'angolazione? La palla si è infilata dritta nella rete, come per magia. Per fortuna ci sono le telecamere a registrare

questo momento: anche se non vincerete la coppa, avrete segnato senz'altro il gol piú spettacolare. Il povero Gary è sepolto sotto una massa di compagni in delirio!

Prendi nota del vostro gol sulla tua scheda punteggio. Poi vai al 192.

127

Mancano meno di dieci minuti al termine del primo tempo e ti domandi se non sia il caso di rischiare il tutto per tutto nella speranza di mettere a segno un gol. Dopo tutto state giocando in casa! Cosí, mentre c'è un'interruzione del gioco, rifletti se ordinare a Dean Walsh di spingersi in avanti per dare una mano alle punte.

Se decidi sí ***vai al 9.***
Se decidi no ***vai all'87.***

128

Per quanto finora vi siate comportati piú che onorevolmente, la delusione per la sconfitta è enorme. È cento volte peggiore di quanto immaginavi! Ma resta il fatto che avete giocato molto bene e non avete

deluso nessuno. A quanto pare l'intera città ha seguito la vostra impresa: almeno avete trovato una folta schiera di tifosi, che vi sosterranno quando deciderete di competere di nuovo per la coppa!
Se desideri giocare di nuovo, devi ritornare all'inizio del terzo turno di coppa, al paragrafo 1. Con l'esperienza che hai acquisito e forse con un po' di fortuna in piú, la prossima volta potresti anche vincere!

129

Ti copri il viso con le mani mentre un potente boato si diffonde nello stadio. I vostri avversari sono già in vantaggio per 1 a 0! A meno che la tua squadra non superi in fretta il nervosismo e ritrovi il gioco, questa potrebbe diventare un'amara sconfitta. Anziché un'esperienza gloriosa, la vostra partecipazione alla coppa potrebbe trasformarsi in un'umiliazione!
Prendi nota del gol degli avversari nella tua scheda punteggio. Poi vai al 112.

130

I palloni lunghi diretti a Andy si dimostrano una tattica efficace. Anche se è solo, Andy riesce a sfruttare la sua potenza fisica per controllare la palla finché non arriva qualcuno ad aiutarlo. È proprio quello che succede quando Andy riceve una bella palla da Duncan Hill, il vostro numero quattro; e l'uomo che ar-

riva a dargli una mano in questo caso sei proprio tu. Raccogliendo il passaggio perfetto di Andy mentre sei ancora in movimento, passi subito a Gary Weeks. Con altrettanta velocità, Gary si libera della palla prima che un difensore avversario arrivi a contrastarlo e Andy, che nel frattempo si è spostato in avanti, sfoggia tutta la sua elevazione dirigendo la palla verso la porta con un bel colpo di testa...

Scegli una delle combinazioni che seguono e poi controlla se Andy ha segnato oppure no.

Se giocate contro una squadra ROSSA	*E1*	*D2*	*A1*
Se giocate contro una squadra BLU	*D4*	*B4*	*D6*
Se giocate contro una squadra VERDE	*F5*	*A2*	*E6*

Se Andy ha segnato, vai al 93. Altrimenti vai al 42.

131

La traiettoria del pallone è stata incredibile: sembrava che finisse fuori, e invece ne è uscito un gol fantastico!

Prendi nota del vostro gol nella tua scheda punteggio. Poi vai al 50.

132

Se l'attaccante avversario avesse cercato di passare la palla a un compagno, anziché tentare un tiro diretto,

il vostro portiere non ce l'avrebbe fatta. Cosí invece è lui a prendersi gli applausi del pubblico. ***Vai al 22.***

133

A quanto pare questo arbitro concede numerose punizioni. Eccone un'altra a vostro favore: una delle tue punte è stata messa a terra da un difensore avversario. È troppo lontano per poter tentare un tiro diretto, ma forse puoi far avanzare Darren Palmer, il tuo stopper, che è dotato di notevole potenza. È un'operazione un po' rischiosa però, perché gli avversari hanno giocatori veloci, abili nel contropiede, e che non troverebbero Darren a contrastarli!

Se fai avanzare Darren ***vai al 195.***
Se lo lasci in difesa ***vai al 53.***

134

Adesso che l'incontro è cominciato non sei piú tanto sicuro che sia un vantaggio avere il vento alle spalle fin dall'inizio. I vostri difensori e centrocampisti infatti non riescono a calcolarne bene la forza, e conti-

nuano a calciare la palla con troppa violenza quando tentano di servire gli attaccanti. Gli avversari ne approfittano costruendo pericolosi contrattacchi. Una di queste azioni termina proprio a breve distanza dalla vostra porta, all'altezza giusta per un facile colpo di testa...

Scegli una delle combinazioni che seguono e poi controlla se gli avversari hanno segnato oppure no.

Se è una squadra ROSSA	*C2*	*D6*	*F3*
Se è una squadra BLU	*B3*	*A2*	*D5*

Se hanno segnato, vai al 209. Altrimenti vai al 117.

135

I vostri tifosi saltano per la gioia. È stato veramente un gran bel tiro, che ha dato a Gary l'opportunità di segnare il piú bel gol della sua carriera! Tutto il paese potrà vederlo attraverso l'occhio delle telecamere!

Prendi nota del vostro gol sulla tua scheda punteggio. Poi vai al 21.

136

Il portiere avversario ha respinto brillantemente il pallone, e adesso il terzino dimostra la sua abilità lanciando il pallone verso la vostra metà campo con un bel colpo di testa. La palla è proprio sui piedi di uno degli attaccanti avversari, e l'unico difensore che è rimasto nella vostra area non è riuscito a fermarlo. L'attaccante ora si sta avvicinando alla vostra porta! Il portiere avanza fuori della rete, ma l'avversario gli gira intorno e infila la palla nella porta vuota! Che disastro! Hanno messo a segno una rete proprio a pochi secondi dalla fine, anzi, a meno di pochi secondi, perché nell'istante successivo l'arbitro fischia il termine dell'incontro! ***Vai al 10.***

137

Che prontezza di riflessi ha dimostrato il vostro portiere! Non è riuscito a trattenere la palla, ma per fortuna un difensore la allontana prontamente verso il centrocampo. Bisognava marcare l'ala avversaria con piú attenzione, ma almeno non avete dovuto subire le conseguenze di questo errore tattico. ***Vai al 186.***

138

È un tiro fantastico... ma la parata è ancora migliore! Come sarà riuscito il vostro portiere a deviare il pallone sul palo? E come è riuscito poi ad anticipare gli avversari sul rimbalzo? È stato davvero grande! ***Vai al 45.***

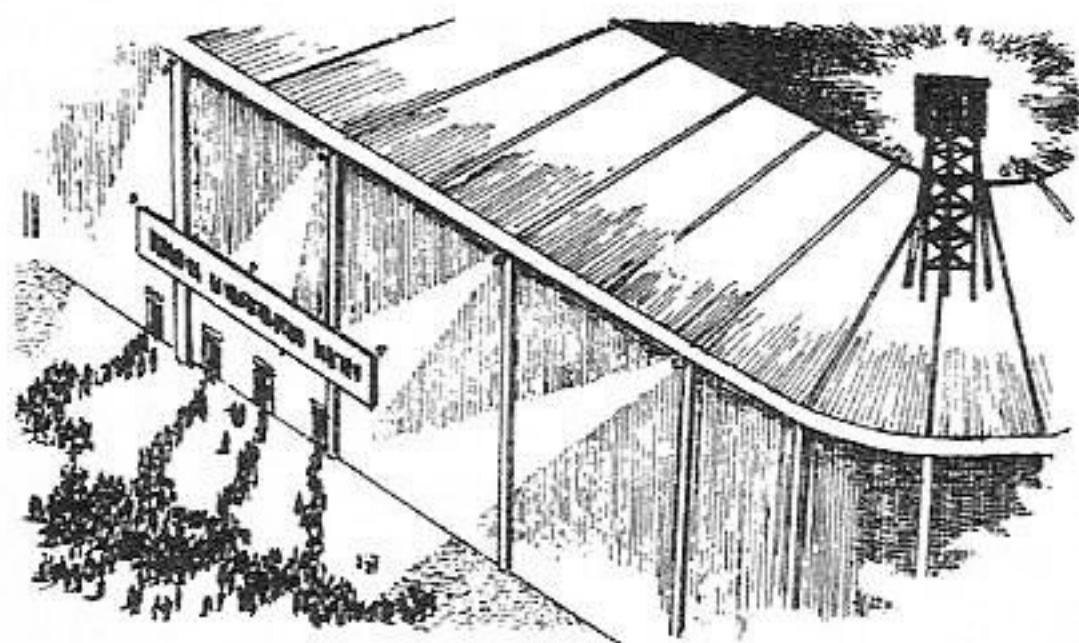
139

Forse mancherai di modestia, ma ti sembra di cavartela egregiamente nel contrastare la star della squadra avversaria. Ma quello che ti fa felice in modo particolare è che cosí puoi utilizzare al meglio le eccezionali doti di Dean. Il tuo giocatore infatti sta continuando a dare il meglio di sé nella zona del campo che preferisce, proprio alle spalle degli attaccanti. Negli ultimi minuti Dean ha effettuato diversi ottimi passaggi. Adesso una delle sue palle supera la difesa avversaria e trova Gary Weeks da solo. Tutto ciò che Gary deve fare è mantenere i nervi saldi e battere il portiere avversario...

Scegli una delle combinazioni che seguono e poi controlla se Gary ha segnato oppure no.

Se giocate
contro una squadra ROSSA *E4 F1 B6*
Se giocate
contro una squadra BLU *C4 B6 D3*

Se Gary ha segnato, vai al 23. Altrimenti vai al 99.

140

Grazie al cielo il vostro portiere ce l'ha fatta. Sarebbe stato molto pesante subire un gol in quel modo. Potreste anche fare a meno di regalare ai vostri avversari occasioni del genere! ***Vai al 198.***

141

I vostri tifosi sono estasiati. È stato un gol fantastico, che è passato dolcemente sopra la testa del portiere. Il poveretto dev'essere livido di rabbia per essersi spinto cosí in avanti. E cosí siete già in vantaggio per 1 a 0. È possibile che siate voi a vincere la partita? ***Prendi nota del vostro gol sulla tua scheda punteggio. Poi vai al 172.***

142

Dopo le tre settimane piú lunghe della tua vita, finalmente l'incontro del quarto turno di coppa sta per cominciare. L'arbitro fa cenno a te e al capitano della squadra avversaria di recarvi al centro del campo per il lancio della moneta. Tu scegli testa. E testa è! Beh, almeno potrai dire di aver vinto qualcosa, oggi! Quale parte del campo scegli? È una decisione importan-

te. Il vostro terreno di gioco non ha le misure standard richieste dal campionato, ovviamente, e in alcuni punti la superficie è pessima, soprattutto con questa pioggia che viene giú a dirotto. Una delle due aree di rigore è una vera e propria pozza di fango! È meglio per voi giocare in quella posizione nel primo tempo, oppure è meglio lasciarla agli avversari in modo da trarre vantaggio dai loro errori fin dall'inizio?

Se scegli
la metà campo piú sfavorevole ***vai al 61.***
Se scegli l'altra ***vai al 200.***

143

I vostri tifosi che si trovano alle spalle della porta hanno avuto una reazione piuttosto lenta. Dapprima hanno pensato che il tiro di Dean non sarebbe entrato in rete, ma la palla ha cambiato traiettoria all'ultimo momento ed è entrata proprio a fil di palo. Un tiro perfetto, proprio come quelli dei campioni brasiliani!

Prendi nota del vostro gol sulla tua scheda punteggio. Poi vai al 206.

144

Non avresti dovuto ascoltare il tuo giocatore! La sua caviglia dolorante viene messa immediatamente alla prova quando si trova a dover contrastare l'ala avversaria. Purtroppo non è in grado di voltarsi abba-

stanza in fretta e l'attaccante lo aggira con facilità. Adesso l'avversario entra in area e passa la palla a una delle punte, alla quale si presenta una delle migliori occasioni da gol della partita...

Scegli una delle combinazioni che seguono e poi controlla se gli avversari hanno segnato oppure no.

D6 B2 C5

Se gli avversari hanno segnato, vai al 78. Altrimenti vai al 51.

145

Il colpo di testa di Andy era potentissimo, ma il portiere della squadra avversaria è stato pienamente all'altezza della situazione. Non per criticare, ma dubiti che il vostro portiere sarebbe in grado di respingere un pallone come quello. Speri soltanto che non se ne presenti mai la necessità! ***Vai al 174.***

146

Gli avversari stanno attaccando senza sosta, e vi resta soltanto da sperare che il fischio del termine del primo tempo venga presto. Purtroppo però mancano ancora piú di dieci minuti! Adesso l'ala avversaria sta effettuando una delle sue pericolosisime volate

in avanti, per poi servire una delle punte nella vostra area. Per fortuna Duncan effettua un eccellente contrasto. O almeno è quello che pensi tu, perché l'arbitro fischia e concede un rigore! Il portiere ti guarda con aria disperata, chiedendoti un consiglio con lo sguardo. Il giocatore che sta per battere il rigore di solito effettua tiri sulla destra. Cosa dovresti consigliare al tuo portiere? Che si tuffi in quella direzione appena l'avversario colpisce la palla; oppure che resti fermo?

Se gli consigli di tuffarsi a destra *vai al 77.*
Se gli consigli di restare fermo ***vai al 194.***

147

Prima ancora che il pallone finisca in rete ti rendi conto che organizzare cosí la barriera è stato un grave errore da parte tua! Devi essere impazzito a mettere soltanto tre uomini, contro una squadra di specialisti nelle punizioni come questa! Non devi mai dimenticare che state giocando contro alcuni tra i migliori calciatori del paese, non contro una squadretta qualsiasi!

Prendi nota del gol degli avversari sulla tua scheda punteggio. Poi vai al 55.

148

Gary risponde immediatamente al cenno della tua mano e tenta una fuga in avanti. Il primo tentativo

viene fermato da un contrasto preciso e veloce, ma la seconda volta Gary riesce a evitare il difensore. Poi supera altri due avversari ed effettua un cross degno del miglior giocatore del campionato! Purtroppo però la punta Andy Jones non intercetta la palla, che va a colpire la traversa. Per un caso fortunato, comunque, il pallone gli torna indietro proprio sui piedi: adesso tutto ciò che Andy deve fare è tirare con forza in rete...

Scegli una delle combinazioni che seguono e poi controlla all'interno del risvolto della prima pagina di copertina se Andy ha segnato oppure no.

Se giocate contro una squadra ROSSA	*C3*	*B6*	*A5*
Se giocate contro una squadra BLU	*D3*	*F6*	*A1*
Se giocate contro una squadra VERDE	*C1*	*C4*	*F2*
Se giocate contro una squadra GIALLA	*C6*	*D3*	*E4*

Se Andy segna, vai al 35. Altrimenti vai al 173.

149

Adesso Scott ha molte piú occasioni di toccare il pallone, e infatti sta effettuando delle ottime volate in avanti, ma i suoi cross troppo alti non creano problemi agli avversari. Dei lanci del genere funzionerebbero contro squadre di dilettanti, invece questi professionisti sono troppo ben allenati. Sono talmen-

te ben organizzati che saltano ogni volta piú in alto di Andy. *Vai al 103.*

150

Il vostro portiere si esibisce in un bel tuffo, ma non potete rallegrarvene perché la palla è ancora in gioco: una delle punte avversarie effettua un tiro di prima classe e manda la palla alta sopra la traversa. Vi stringete tutti intorno al portiere, e vi congratulate con delle pacche sulla schiena. Senza la sua brillante parata, adesso sareste esclusi dalla coppa! *Vai al 31.*

151

Speravate che il vantaggio di giocare in casa vi permettesse di vincere la partita di ritorno, ma questo incontro si sta dimostrando duro quanto il primo. Anche dopo i tempi supplementari il risultato non si è sbloccato, di conseguenza saranno i rigori a decidere l'esito dell'incontro! Gli avversari mettono a

segno tutti i rigori, ma voi fate altrettanto. Adesso il risultato è di 5 a 4 per loro. Se non segnerete questo ultimo rigore, sarete eliminati! Tocca al povero Craig James addossarsi la terribile responsabilità di questo tiro. Il solo consiglio che puoi dargli è decidere da quale parte tirare e poi mettercela tutta! Poi non hai piú il coraggio di guardare...

Scegli una delle combinazioni che seguono e poi controlla se Craig ha messo a segno il rigore oppure no.

Se giocate contro una squadra ROSSA	*F5*	*A6*	*E2*
Se giocate contro una squadra BLU	*B5*	*D6*	*E1*
Se giocate contro una squadra VERDE	*A2*	*D1*	*B4*
Se giocate contro una squadra GIALLA	*E3*	*A3*	*F5*

Se Craig ha segnato, vai al 57. Altrimenti vai al 108.

152

Ti unisci agli applausi per il vostro portiere, dimostrando la tua ammirazione per l'eccezionale parata. È un doppio sollievo per te. Se quel pallone fosse entrato in rete, non solo avrebbe segnato la fine dei vostri sogni, ma ti avrebbe tormentato per tutta la vita, visto che non sei ancora sicuro di chi abbia effettivamente toccato la palla! ***Vai al 207.***

153

Per la terza volta il guardalinee solleva la bandierina, con grande sollievo per voi ma non per i vostri avversari! La tua tattica sta funzionando, per il momento. Mentre gli avversari discutono con il guardalinee, voi calciate la punizione e Scott Baker avanza lungo la fascia destra. Scott non perde tempo ed effettua un cross. I difensori avversari cercano di recuperare la posizione, mentre le tue punte si lanciano in avanti. Chi arriverà per primo? Matt Coles, il tuo centravanti, con un ottimo pallone sui piedi!

Scegli una delle combinazioni che seguono e poi controlla se Matt ha segnato oppure no.

Se giocate contro una squadra ROSSA	*F3*	*C5*	*A6*
Se giocate contro una squadra BLU	*E1*	*C2*	*D1*
Se giocate contro una squadra VERDE	*D5*	*F5*	*B3*
Se giocate contro una squadra GIALLA	*B4*	*B2*	*E1*

Se Matt ha segnato, vai al 131. Altrimenti vai al 36.

154

La presentazione sta durando un'eternità. Perché non danno subito inizio alla partita, prima che la vista di tutta questa gente ti induca a tornare nel tunnel dal quale sei uscito? Cerchi di distogliere la mente dalle

bandiere e dagli striscioni, dalle gradinate affollate di tifosi che intonano cori rumorosi, e ti concentri sulla tattica da adottare in campo. I vostri avversari di oggi sono la squadra piú forte in assoluto. Hanno vinto il campionato e intendono appropriarsi anche di questo secondo trofeo. Devi scegliere con molta attenzione lo schieramento di gioco. Sarà piú adatto un 4-3-3, con tre giocatori al centrocampo e tre all'attacco? Oppure un 4-2-4, con un centrocampo ridotto, ma un uomo in piú all'attacco?

Se scegli il 4-2-4 ***vai al 175.***
Se scegli il 4-3-3 ***vai al 29.***

155

Che tiro! Pensavi che Tim avrebbe cercato di avvicinarsi ancora alla porta, e invece il tuo giocatore coglie tutti di sorpresa ed effettua un tiro potentissimo dalla distanza. Un gol davvero superbo!

Prendi nota del gol nella tua scheda punteggio. Poi vai al 193.

156

L'intera città ormai è coinvolta nel clima di coppa, e attende con ansia il risultato del sorteggio per il quinto turno. Nel giorno fatidico, ti fai strada fra la schiera dei reporter per unirti al resto della squadra sul campo dove vi allenate. A questo punto, non solo non è rimasta in gioco nessuna squadra dilettante, ma non

ne sono rimaste nemmeno molte fra quelle appartenenti alle serie inferiori! Di conseguenza, non potete piú sperare in un avversario facile!
Per scoprire contro chi giocherete nel quinto turno di coppa, scegli uno dei seguenti numeri:
22 6 13 26 24 ***e poi consulta la lista sul risvolto della prima pagina di copertina. Non dimenticare il nome di questa squadra! Adesso vai all'82.***

157

Che riflessi eccezionali! Il vostro portiere ha appena respinto la palla contro il palo, e per fortuna uno dei difensori era là pronto a recuperarla e a lanciarla verso il centrocampo. ***Vai al 127.***

158

Tutte le rimesse sono vostre, e Dean prende in continuazione l'iniziativa. Purtroppo però l'attacco non riesce ad approfittare dei suoi palloni. Forse avresti dovuto spostare Darren Palmer in avanti, ma cosí almeno il centro della difesa sta tenendo bene e gli avversari non riescono a superarla. ***Vai al 72.***

159

A quanto pare i difensori avversari non hanno grosse difficoltà a fermare i vostri palloni lunghi. I tuoi attaccanti hanno ben poche occasioni di toccare palla e nel complesso la situazione si sta facendo critica. All'improvviso l'ala avversaria avanza con il pallone e, proprio quando tutti si aspettano un cross, stringe verso il centro cogliendo di sorpresa il vostro terzino. Mentre il vostro portiere esce per tentare di bloccarlo, l'ala fa scivolare la palla verso il numero otto che era avanzato in posizione centrale. Sei sicuro che sarà un gol!

Scegli una delle combinazioni che seguono e poi controlla se gli avversari hanno segnato oppure no.

Se è una squadra ROSSA	*F6*	*A3*	*C1*
Se è una squadra BLU	*D3*	*A5*	*B2*
Se è una squadra VERDE	*F2*	*B5*	*E4*
Se è una squadra GIALLA	*C1*	*F3*	*E2*

Se gli avversari hanno segnato, vai al 18. Altrimenti vai al 39.

160

Mancano quattro minuti alla fine e Andy ha segnato! Nonostante il portiere avversario abbia tentato un ottimo tuffo all'indietro, il tiro di Andy è stato troppo rapido e preciso. Appena il gioco riprende i vostri avversari si lanciano in avanti spinti dalla disperazione, mentre i vostri tifosi attendono con impazienza il fischio finale. Sono i minuti piú lunghi della tua

vita. Finalmente il fischio che segna il termine dell'incontro si leva acuto sul campo di gioco.
Vai al 90.

161

Perché mai il guardalinee ha sollevato la bandierina? Il gol di Andy era assolutamente regolare! Tuttavia non puoi metterti a discutere. Forse il guardalinee ha pensato che la vostra punta ha spinto uno degli avversari. ***Vai al 198.***

162

Che fortuna! Il vostro portiere ha rischiato grosso cercando non solo di difendere la porta, ma anche di evitare il calcio d'angolo! Ti saresti sentito piú tranquillo se si fosse accontentato di respingere il pallone. Comunque è riuscito nel suo intento con un tuffo perfetto! ***Vai al 54.***

163

Dopo un paio di salti di gioia, Scott corre verso i tifosi che stanno scandendo il suo nome in preda al delirio. È stato davvero un magnifico tiro, e neppure il miglior portiere del campionato sarebbe riuscito a fermarlo!
Prendi nota del gol nella tua scheda punteggio. Poi vai al 62.

164

Fin dal calcio d'inizio i tuoi giocatori hanno qualche difficoltà a imprimere alla palla la direzione e la forza giusta, a causa del forte vento. Il vento però sta causando problemi ancora piú grossi ai vostri avversari. Ogni volta che colpiscono il pallone gli imprimono troppa forza, mandandolo a finire direttamente tra le mani del vostro portiere. Quando provano a effettuare un lancio piú breve la palla finisce a Gary Weeks, sulla fascia laterale. Gary avanza con decisione verso l'area avversaria e, anche se non riesce a effettuare un tiro centrale, ottiene un calcio d'angolo. Lo batte lui stesso e la palla finisce verso Andy all'altezza giusta per un colpo di testa...

Scegli una delle combinazioni che seguono e poi controlla se Andy ha segnato oppure no.

Se giocate contro una squadra ROSSA	*F4*	*C3*	*A2*
Se giocate contro una squadra BLU	*A6*	*C6*	*B3*

Se Andy ha segnato, vai al 98. Altrimenti vai al 145.

165

L'arbitro non si decide a fischiare la punizione per gli avversari, insistendo che la vostra barriera deve spostarsi piú indietro. Alla fine fischia, e subito dopo vedi arrivare il tiro piú potente che tu abbia mai visto, che colpisce Darren Palmer dritto al petto! A quanto pare hai preso la decisione giusta, anche se il povero Darren potrebbe pensarla diversamente!

Vai al 55.

166

I tifosi della squadra avversaria sono in delirio, ma tu sei livido di rabbia! Non c'è dubbio che quel lancio era ben calcolato, ma cosa ci faceva il vostro portiere tanto in avanti? E poi Scott ha battuto un calcio d'angolo orribile. A causa del suo errore, quella che era un'occasione per voi si è trasformata in un'occasione per gli avversari!

Prendi nota del gol degli avversari nella tua scheda punteggio. Poi vai al 146.

167

La parata sembra aver risvegliato all'improvviso i giocatori avversari, che cominciano a portare in avanti una serie di attacchi. Voi riuscite a respingerli uno dopo l'altro, ma negli ultimi secondi di gioco un cross particolarmente pericoloso causa dei momenti di vero e proprio panico nella vostra area. Vi guardate in-

creduli, mentre un avversario manda la palla nella vostra porta. Prima ancora che i tifosi avversari abbiano il tempo di gioire per il gol, giunge il fischio finale. ***Vai al 122.***

168

In semifinale non c'è partita di ritorno, ma si va direttamente ai tempi supplementari, e ciò ti preoccupa non poco. I tuoi giocatori saranno sicuramente piú stanchi dei vostri avversari professionisti. Speri solo che in qualche modo trovino la forza per andare avanti. Il primo tempo supplementare comunque scorre via liscio, senza che nessuna delle due squadre riesca a creare delle vere occasioni da gol. ***Vai al 95.***

169

Duncan si è comportato splendidamente in tutti gli incontri, ma adesso è in difficoltà anche lui. In questo momento si trova a dover fronteggiare due attaccanti avversari, che tra l'altro ricevono continuamente dei cross perfetti! La giovane riserva avversaria, che

è di statura molto alta, riesce a saltare oltre la testa di Duncan, raccogliendo uno dei cross e dirigendo il pallone verso la porta...

Scegli una delle combinazioni che seguono e poi controlla se gli avversari hanno segnato oppure no.

Se giocate contro una squadra ROSSA	*A6*	*C5*	*E3*
Se giocate contro una squadra BLU	*C2*	*D1*	*F4*
Se giocate contro una squadra VERDE	*A6*	*F4*	*A2*

Se gli avversari hanno segnato, vai al 44. Altrimenti vai al 20.

170

Non riesci davvero a credere che siete stati eliminati. Il dolore di arrivare a un passo dalle semifinali per poi perdere cosí è insopportabile. Ma avete fatto del vostro meglio, e non dovete avere rimpianti. Senza contare che nel corso di questa esperienza vi siete conquistati molti amici. I nomi dei tuoi giocatori adesso sono diventati famosi, e siete decisi a ritentare la prossima volta.

Se desideri giocare ancora, devi ritornare all'inizio

del terzo turno di coppa, al paragrafo 1. Con l'esperienza che hai acquisito e forse con un po' di fortuna in piú, la prossima volta potresti ottenere risultati ancora piú soddisfacenti!

171

Nei momenti che seguono, tutto appare sfuocato davanti ai tuoi occhi. Come in uno stato di trance, senti delle mani che vengono verso di te da tutte le direzioni; poi una di queste mani ti conduce verso dei gradini, che tu sali incerto in mezzo a un mare di volti illuminati di gioia. Qualcuno ti abbraccia, qualcuno ti dà delle pacche sulla schiena, e qualcun altro ti mette al collo la sua sciarpa. Da ogni parte provengono grida e canti. Poi ti rendi conto che qualcuno ti sta porgendo un oggetto grande e luccicante. In tutto lo stadio si leva un enorme boato quando istintivamente sollevi il pesante oggetto sopra la testa. La tua piccola squadra è riuscita a realizzare l'impossibile. ***Avete vinto la coppa!***

172

È già trascorsa la prima metà del primo tempo, ma Andy Jones quasi non ha toccato la palla. Il vostro attaccante è stato la star degli incontri precedenti, ma oggi sembra non trovare la sua solita vena. Ti rendi conto che devi tentare qualcosa per coinvolgerlo di piú nel gioco. Forse i compagni di squadra dovrebbero passargli dei palloni alti, per consentirgli di sfruttare la sua abilità nei colpi di testa? Oppure sarebbero meglio dei palloni bassi?

Se decidi per i palloni alti ***vai al 79.***
Se decidi per i palloni bassi ***vai al 130.***

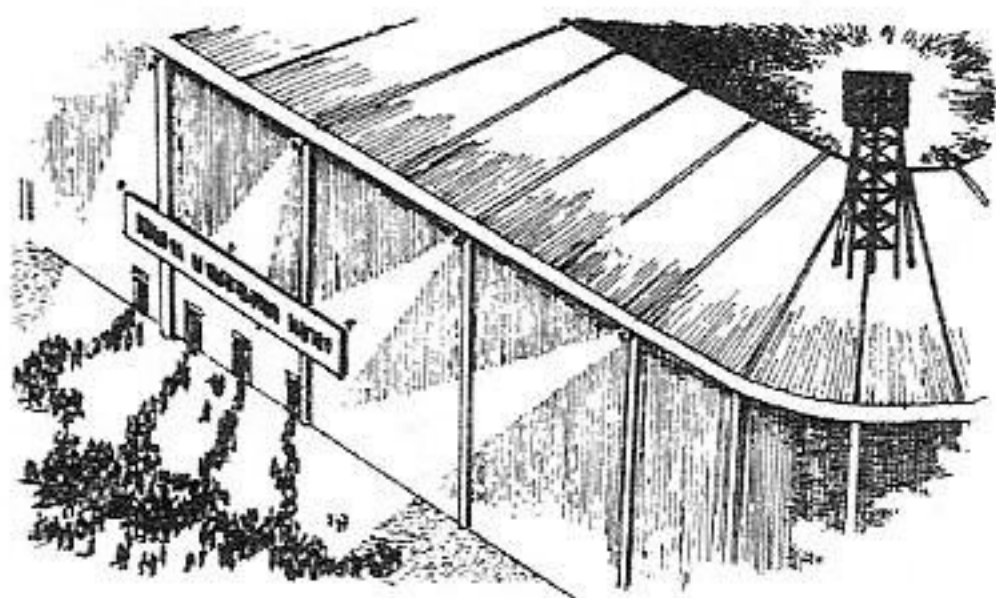
173

Come ti senti per il povero Andy! Era solo davanti al portiere, e gli ha tirato il pallone dritto tra le mani. Non c'è da meravigliarsi delle risate dei tifosi avversari, ma sai che Andy sa fare grandi cose con la palla, e se non si lascerà scoraggiare da questo episodio riuscirà a prendersi una rivincita ben presto. ***Vai al 133.***

174

Nell'ultimo quarto d'ora gli avversari hanno letteralmente dominato il gioco; soltanto una serie di disperati interventi da parte vostra li ha tenuti lontani dalla porta. Un cross genera un contrasto piuttosto violento che lascia Duncan Hill a terra con una ferita al capo. L'arbitro decreta la sua uscita dal campo, in

modo che possa ricevere i soccorsi di cui necessita. È molto probabile che debba restare fuori per almeno dieci minuti. Preferisci non far entrare una delle riserve in questi momenti di gioco, di conseguenza devi spostare uno degli altri giocatori nella posizione occupata da Duncan, ma chi? I candidati piú adatti sono il mediano sinistro... oppure tu stesso!

Se scegli il mediano sinistro *vai al 38.*
Se scegli te stesso *vai all'89.*

175

Giocando contro lo schieramento a 4-2-4, con due soli giocatori a centrocampo, i centrocampisti della squadra avversaria cominciano ben presto a creare numerose occasioni per le loro punte. Le *vostre* punte, invece, sono ridotte al ruolo di semplici spettatori! Stai per fare cenno a Gary Weeks di indietreggiare per dare una mano a centrocampo, quando un passaggio degli avversari crea la migliore occasione che sia capitata al loro numero nove dall'inizio del-

l'incontro. Duncan Hill tenta di contrastare l'avversario, ma è troppo tardi. Il pallone sta già volando in direzione della vostra rete...
Scegli una delle combinazioni che seguono e poi controlla se gli avversari hanno segnato oppure no.

E1 F6 B2

Se hanno segnato, vai al 76. Altrimenti vai al 190.

176

L'avete scampata per un pelo! Grazie al cielo l'attaccante avversario non ha controllato bene la palla, perché non si è reso conto di avere ancora tempo. Ma non potete piú permettervi di lasciare a una squadra cosí forte altre occasioni del genere! ***Vai al 133.***

177

È stato un buon tentativo, ma i compagni di squadra sono dell'idea che Gary avrebbe dovuto controllare il pallone invece di tirare al volo, e senti qualche parola grossa. ***Vai al 192.***

178

Scott risponde ai passaggi che sta ricevendo dai compagni con alcune belle incursioni in avanti, e i suoi cross bassi e potenti creano non poche difficoltà ai difensori. Sono cosí difficili da controllare! Un'azione particolarmente veloce lo porta proprio al limitare dell'area avversaria. È una posizione fantastica: dopo un rapido sguardo alla porta Scott fa partire un pallone basso e deciso, che viene intercettato da un difensore ma finisce poi sulla traiettoria di Dean Walsh che tenta a sua volta il gol...

Scegli una delle combinazioni che seguono e poi controlla se Dean ha segnato oppure no.

Se giocate contro una squadra ROSSA	*F6*	*B2*	*D5*
Se giocate contro una squadra BLU	*F3*	*A5*	*B2*

Se Dean ha segnato, vai al 25. Altrimenti vai al 74.

179

Il tuo terzino destro era molto dispiaciuto di dover lasciare il campo. Chi sarebbe felice di dover abbandonare la finale di coppa? Eppure sai di aver preso la

decisione giusta. La riserva che lo sostituisce si innesta facilmente nel gioco ed effettua un paio di passaggi molto utili. Dubiti che il tuo giocatore ferito sarebbe stato in grado di muoversi con altrettanta velocità. ***Vai al 118.***

180

Con un difensore in piú a marcarla, l'ala avversaria è molto limitata nei movimenti, mentre Scott, la vostra ala, adesso sta creando problemi agli avversari. Lasciarlo nella sua posizione è stata un'ottima idea. ***Vai al 127.***

181

Gary si stringe la testa tra le mani. Come ha fatto a sbagliare? Non riesce proprio a crederci! Contro qualsiasi altro portiere sarebbe stato un gol sicuro, ma questo ha compiuto davvero un miracolo! ***Vai al 21.***

182

Dopo un mese di enorme eccitazione nella vostra cittadina, è arrivato finalmente il grande giorno. Le

ultime settimane ti sono sembrate come un lungo sogno. Siete stati intervistati senza sosta dalle televisioni, dai giornali e dalle riviste specializzate, e tu sei stato contattato da ogni sorta di importanti sponsor. Avete perfino registrato un disco che sta salendo in cima alle classifiche. Per fortuna Andy Jones sa calciare il pallone molto meglio di quanto non sappia cantare! Ma adesso è tutto finito. Il pullman vi sta aspettando per portarvi dall'albergo allo stadio. I novanta minuti piú importanti della vostra vita si stanno ormai avvicinando... ***Vai all'86.***

183

Appena la palla tocca il fondo della porta avversaria Scott corre trionfante verso il piccolo gruppo dei vostri tifosi. Un gol perfetto! Che tra l'altro dà ragione alla tua decisone di lasciare Andy davanti. Se lo avessi spostato in difesa, adesso potrebbero essere gli avversari a festeggiare al vostro posto!

Prendi nota del vostro gol nella tua scheda punteggio. Poi vai al 69.

184

Scott effettua un tiro preciso, che però viene fermato con estrema lucidità da un difensore avversario che rilancia il pallone al centrocampo. Gli unici giocatori a trovarsi da quelle parti sono Duncan e il numero nove avversario. Con la sua solita rapidità Duncan raggiunge per primo la palla ed effettua un lancio che la manda di nuovo nelle vicinanze dell'area avversaria. Andy Jones raccoglie la palla e la dirige verso il laterale sinistro, che tira direttamente verso la porta avversaria...

Scegli una delle combinazioni che seguono e poi controlla se il tuo giocatore ha segnato oppure no.

F1 D3 B6

Se il tuo giocatore ha segnato, vai al 30. Altrimenti vai al 100.

185

Il tuo colpo di testa è troppo debole! Che delusione! Ma anche se la palla non è entrata in rete, hai dato un esempio che dovrebbe incoraggiare i tuoi ragazzi! ***Vai al 50.***

186

Dopo la prima metà del primo tempo c'è un momento di forte pressione da parte degli avversari. Uno dei centrocampisti d'improvviso scatta verso la vostra porta, ma per fortuna viene raggiunto appena in

tempo da uno dei vostri difensori che lo ferma al limite dell'area. L'arbitro chiama il tuo giocatore e solleva un cartellino giallo. Lo ha ammonito! Il centrocampista avversario è rimasto ferito dal contrasto, e infatti ben presto viene sostituito da una riserva... un attaccante. Adesso gli avversari hanno quattro punte in campo! Sarà il caso che tu faccia indietreggiare uno dei tuoi per dare una mano alla difesa, oppure lasci le cose come stanno?

Se fai indietreggiare qualcuno vai al 19.
Se lasci le cose come stanno vai al 70.

187

Un colpo di testa di gran classe: non soltanto potente, ma anche molto bello da vedere. O almeno lo sarebbe stato, se non fosse stato contro di voi! E cosí l'incidente a Duncan vi è costato caro. È un sollievo che ora sia pronto per ritornare in campo.

Prendi nota del gol degli avversari sulla tua scheda punteggio. Poi vai all'81.

188

Devi ammettere che è stato un bel gol. Con una bella volata in avanti, un passaggio preciso e un gran tiro finale. Questa squadra è ancora migliore di quanto ti aspettassi, è davvero di livello superiore. Anche i vostri tifosi se ne sono resi conto, perché ormai vi guardano con espressione sconsolata dall'alto della gradinata.

Prendi nota del gol degli avversari sulla tua scheda punteggio. Poi vai al 210.

189

Scott è stato marcato in modo molto stretto fino a questo momento, ma adesso che corre liberamente tra il centrocampo e l'attacco, per gli avversari è piú difficile tenerlo sotto controllo. Si è appena impossessato di nuovo della palla e si sta muovendo in avanti. Riesce a scartare un difensore avversario, poi manda la palla alla destra dell'altro difensore, aggirandolo quindi sull'altro lato per recuperare il pallone.

Dopo un altro rapido tocco, Scott tira direttamente verso l'angolino alto della rete avversaria...
Scegli una delle combinazioni che seguono e poi controlla se Scott ha segnato oppure no.

C3 F5 C6

Se Scott ha segnato, vai al 32. Altrimenti vai al 104.

190

L'avete scampata bella! Se il pallone fosse stato un po' piú basso, e se non fosse rimbalzato per pura fortuna tra le mani del portiere, per voi sarebbe stato il disastro! Subire un gol nei primi minuti di una finale di coppa, soprattutto contro una squadra forte come questa, sarebbe stata probabilmente la vostra rovina.
Vai al 114.

191

Ormai quasi tutti nella vostra città indossano i colori della squadra. La gente quasi non riesce a credere che una piccola squadra di dilettanti come voi sia riuscita a qualificarsi per i quarti di finale! Il sorteggio del vostro prossimo avversario non vi preoccupa, ormai siete convinti di poter battere qualsiasi squadra. E infatti siete proprio voi la squadra che tutti temono di dover incontrare. Le altre sette partecipanti rimaste in gara vi considerano un avversario sconosciuto e pericoloso! La televisione ha cominciato a trasmettere l'operazione di sorteggio... e il

nome della vostra squadra è il primo a venir estratto. Ciò significa che giocherete in casa! Adesso che sta per venire estratto il nome dello sfidante, tutti gli altri stanno tremando!

Per scoprire contro quale squadra giocherete, scegli uno dei seguenti numeri:

11 9 21 23 4 14 16 ***e poi consulta la lista sul risvolto della prima pagina di copertina. Non dimenticare il nome di questa squadra. Adesso vai al 102.***

192

Ben presto arriva la fine del primo tempo. Dopo l'intervallo il gioco si fa molto diverso, perché gli avversari hanno deciso di attaccare a tutti i costi. Devi fare qualcosa in fretta: ma ti vengono in mente soltanto due possibilità. Potete usare la tattica del fuori gioco, oppure potete rinforzare la difesa. Cosa decidi?

Di far scattare il fuori gioco? ***Vai al 153.***
Di rinforzare la difesa? ***Vai al 4.***

193

Ormai i giocatori di entrambe le squadre sono talmente stanchi che i passaggi sono diventati lenti e impacciati! Quando si deciderà l'arbitro a fischiare il termine dell'incontro? Sono almeno cinque minuti che si è portato il fischietto alle labbra! Ma eccolo, finalmente, il tanto atteso segnale...

Consulta la tua scheda punteggio e calcola il risultato conclusivo di questo incontro del terzo turno di coppa. Se avete vinto, vai al 73. Se è un pareggio, vai al 151. Se avete perso, vai al 108.

194

Seguendo le tue indicazioni, il portiere resta fermo al centro della porta, ma appena l'avversario corre verso la palla nel silenzio totale che regna tutt'intorno, ti rendi conto di avergli dato il consiglio sbagliato. L'avversario sta mirando sulla destra! A meno che il tuo portiere non se ne accorga in tempo, sarà un gol sicuro...

Scegli una delle combinazioni che seguono e poi controlla se gli avversari hanno segnato oppure no.

F6 B4 D2

Se hanno segnato, vai al 49. Altrimenti vai al 150.

195

C'è una mischia furibonda nell'area di rigore avversaria. Darren ha alzato il braccio per chiamare la palla mentre tu ti prepari a battere la punizione. La presenza di Darren ha senz'altro innervosito gli avversari. Quando il pallone lo raggiunge, Darren si lancia verso l'angolo della porta, seguito immediatamente da tre difensori avversari. Sono ben decisi a non dargli la possibilità di segnare! Tutto ciò che riesce a fare è lanciare la palla verso il lato opposto dell'area. Non è un'occasione facile, ma una delle punte, Gary Weeks, intercetta il pallone e tira al volo verso la porta...

Scegli una delle combinazioni che seguono e poi controlla se Gary ha segnato.

Se giocate contro una squadra ROSSA	*B2*	*E3*	*A1*
Se giocate contro una squadra BLU	*F3*	*C2*	*D6*
Se giocate contro una squadra VERDE	*B3*	*A2*	*C6*
Se giocate contro una squadra GIALLA	*D5*	*B3*	*C5*

Se Gary ha segnato, vai al 126. Altrimenti vai al 177.

196

Il giocatore avversario ha preso poca rincorsa, ma ha battuto un rigore perfetto! Adesso è necessario da

parte vostra un grosso sforzo finale, se volete passare al prossimo turno...
Prendi nota del gol degli avversari nella tua scheda punteggio. Poi vai al 50.

197

Un gol eccezionale da parte di Dean! È stata una grande idea quella di farlo avanzare. Adesso anche i tifosi vi sosterranno con piú entusiasmo.
Prendi nota del vostro gol nella tua scheda punteggio. Poi vai al 203.

198

Ormai mancano soltanto quindici minuti alla fine e i tuoi giocatori sono visibilmente stanchi. Cominciano a lasciare senza controllo intere zone del campo, e gli avversari ne approfittano subito. Un cross alto proveniente dalla fascia laterale coglie il vostro terzino sinistro fuori posizione. Istintivamente il giocatore allunga una mano per controllare la palla, per poi rendersi immediatamente conto dell'errore... ha

già avuto un'ammonizione durante questa partita, e adesso verrà senz'altro espulso! Che cosa farai? Adesso la vostra difesa avrà un uomo in meno! Chiedi a Andy Jones di indietreggiare per sostituire Craig in difesa? Oppure lasci Andy nella sua posizione, sperando che il gioco si concentri nell'altra metà campo?

Se fai indietreggiare Andy ***vai al 91.***
Se lo lasci nella sua posizione ***vai al 24.***

199

Non si è mai sentito un tifo simile in questo stadio. Mancano soltanto cinque minuti alla fine e avete segnato! Con un grande gol di Andy, un colpo di testa da manuale, con la palla schiacciata dall'alto in basso!

Prendi nota del vostro gol nella tua scheda punteggio. Poi vai al 72.

200

Sono passati soltanto dieci minuti dall'inizio e questo orribile terreno di gioco vi sta già portando dei vantaggi. Anche se gli avversari giocano bene a cen-

trocampo, con passaggi precisi e veloci, i loro difensori hanno difficoltà a muoversi sul terreno impossibile dell'area di rigore! Andy Jones, la vostra punta, invece, gioca al meglio quando il terreno è in queste condizioni. Chiama in continuazione la palla e Gary Weeks continua a passargliela con dei cross millimetrici dalla fascia sinistra. Anche quando il terzo cross di Gary non lo raggiunge, e si blocca nel fango, Andy è comunque il primo a lanciarsi sulla palla. Si è trovato in questa situazione molte altre volte, e infatti batte tutti i difensori avversari in velocità calciando violentemente verso l'angolo della porta.
Scegli una delle combinazioni che seguono e poi controlla se avete segnato oppure no.

Se giocate contro una squadra ROSSA	*A6*	*C5*	*D2*
Se giocate contro una squadra BLU	*E6*	*B4*	*C2*
Se giocate contro una squadra VERDE	*F5*	*B3*	*D1*
Se giocate contro una squadra GIALLA	*E1*	*F4*	*C5*

Se avete segnato, vai al 7. Altrimenti vai al 56.

201

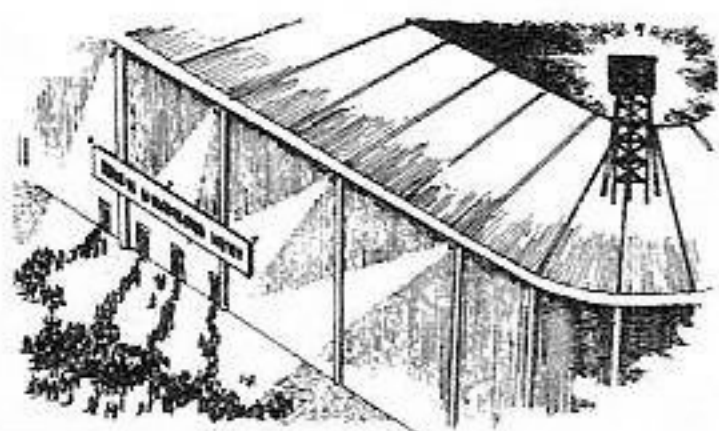
Siccome non siete riusciti ad approfittare del vantaggio di giocare in casa, eravate molto preoccupati per la partita di ritorno. Ma questa volta le condizioni del campo sono molto piú favorevoli, e a quanto pare le

state sfruttando meglio dell'altra squadra. Dopo novanta minuti di gioco, però, il risultato è ancora di 0 a 0, e la situazione di stallo permane anche durante i tempi supplementari. Soltanto i rigori possono sbloccare il risultato! Nella speranza di evitare questa drastica soluzione, decidi di tentare il tutto per tutto negli ultimi minuti di gioco. Scott Baker conquista un calcio d'angolo sulla destra e tu fai cenno a tutti i difensori, eccetto uno, di avanzare. Scott manda il pallone lontano dal portiere, proprio sul lato opposto dell'area, dove lo intercetti e lo calci direttamente verso la rete. Se entra, siete al prossimo turno...

Scegli una delle combinazioni che seguono e poi controlla se hai segnato oppure no.

Se giocate contro una squadra ROSSA	*E6*	*A5*	*D4*
Se giocate contro una squadra BLU	*E4*	*D2*	*F6*
Se giocate contro una squadra VERDE	*F2*	*C1*	*E6*
Se giocate contro una squadra GIALLA	*D3*	*F6*	*D2*

Se hai segnato, vai al 124. Altrimenti vai al 136.

202

Quella di marcare l'ala avversaria con due uomini si dimostra una tattica efficace. Finalmente riuscite a tenere a bada questo pericolosissimo giocatore. Anche se riesce spesso a liberarsi, c'è sempre qualcun altro pronto a intervenire. Quanto al loro capocannoniere, il numero otto, tu e gli altri difensori centrali riuscite a controllarlo senza bisogno di ulteriore aiuto. A quanto pare hai compiuto la scelta giusta!
Vai al 186.

203

Ecco il fischio che segna la fine del primo tempo. Durante l'intervallo rifletti su come affrontare al meglio la ripresa. È molto probabile che le condizioni del terreno peggioreranno ancora. Devi continuare a concentrare il gioco a centrocampo; oppure sarebbe meglio evitare quella zona e lanciare palloni lunghi direttamente alle punte? L'intervallo sta per terminare. Che cosa decidi?

Di controllare il centrocampo? ***Vai al 116.***
Di evitare il centrocampo? ***Vai al 159.***

204

Che parata! Non che fosse un brutto rigore: Dean ha effettuato un bel tiro, ma il portiere avversario è riuscito a indovinare l'angolazione giusta e ha bloccato il pallone. ***Vai al 45.***

205

Dannata sfortuna! La palla ha colpito la traversa ed è rimbalzata proprio tra le mani del portiere! Questo episodio sfortunato scoraggia la squadra, proprio mentre gli avversari stanno passando a un gioco d'attacco. Un cross pericoloso nella vostra area viene respinto dal portiere, ma con uno strano rimbalzo il pallone schizza in porta appena tocca terra. È gol! Ancora non riuscite a capacitarvi di tanta sfortuna, e già l'arbitro fischia il termine dell'incontro.
Vai al 128.

206

Siete ormai entrati nell'ultimo quarto d'ora di gioco, ed è chiaro a tutti che la vostra squadra è stata la migliore in campo nel corso della ripresa. I vostri ti-

fosi, al colmo della gioia, intonano cori esultanti, mentre gli avversari decidono di tentare di sbloccare la situazione portando in campo una riserva. Si tratta di una punta di statura molta alta. Come decidi di comportarti nei confronti di questo nuovo pericolo? La tua difesa è già impegnata a sufficienza con le altre punte. Chiedi a Duncan Hill, il terzino, di occuparsi del nuovo entrato, oppure chiedi a Andy Jones di arretrare dalla sua posizione avanzata?

Se affidi la riserva a Duncan Hill **vai al 169.**
Se fai arretrare Andy Jones **vai al 33.**

207

Mancano ormai pochi minuti al termine e la tensione si avverte in tutto lo stadio.

Da una parte i tifosi sperano in un recupero piú lungo possibile; dall'altra gridano all'arbitro di fischiare la fine dell'incontro! Speri che i tuoi giocatori non si lascino influenzare. Devono mantenere la concentrazione fino all'ultimo secondo. Ad un certo punto ti trovi in possesso del pallone, e fai cenno a tutti di avanzare; purtroppo alcuni dei tuoi giocatori sono stati colpiti da crampi di stanchezza e si muovono a

fatica. Decidi allora di provare ad avanzare da solo con la palla e riesci a liberarti piú di quanto non sperassi. Solo adesso però ti rendi conto del perché: il frastuono generale ha coperto il fischio finale!
Consulta la tua scheda punteggio e calcola il risultato conclusivo di questo incontro. Se avete vinto, vai al 171. Se è un pareggio, vai al 94. Se avete perso, vai al 122.

208

Hai l'impressione che il giorno dell'incontro per il terzo turno non debba arrivare mai... ma infine giunge il momento del colloquio con i giocatori, prima della partita. Vi trovate in uno spogliatoio molto piú lussuoso del vostro, e cerchi di convincerti che questo è uno dei vantaggi che compensano il fatto di dover giocare fuori casa. Ma il grande svantaggio è l'enorme numero di tifosi avversari che ha affollato lo stadio. Mentre vi avviate nervosamente lungo il tunnel che vi condurrà in campo, raccomandi ai tuoi

uomini di ignorare il tifo avversario e di concentrarsi sulla tattica di squadra.
Ma quale sarà questa tattica nel corso del primo tempo? Desideri sorprendere gli avversari partendo con decisione all'attacco, oppure intendi giocare con piú prudenza, assicurandoti innanzitutto di riuscire a controllare gli avversari?

Se decidi per l'attacco ***vai al 52.***

Se preferisci un gioco di contenimento ***vai al 34.***

209

Sono passati soltanto dieci minuti dal fischio d'inizio di questo incontro di semifinale e avete già subito un gol! Certo, avete tutto il tempo per cercare di recuperare, ma d'altra parte anche gli avversari hanno tutto il tempo per segnare ancora. Speri che questa partita non si trasformi in un disastro!

Prendi nota del gol degli avversari sulla tua scheda punteggio. ***Poi vai al 174.***

210

Mancano ormai soltanto venti minuti al termine e decidi di tentare il tutto per tutto lanciando la squadra all'attacco. È un grosso rischio, certo, ma state giocando una semifinale di coppa, e probabilmente non avrete mai piú un'occasione del genere! Ormai il tuo unico desiderio è arrivare alla finale e vedere il vostro nome sui libri della storia del calcio! Scott Baker è stato molto tranquillo in questo secondo tempo, quindi fai cenno ai compagni di procurargli qualche occasione in piú. Sarà bene che tu dia istruzioni anche a Scott, in modo che sappia quale tipo di cross dovrà effettuare. Dovrà effettuare lanci bassi e tesi, oppure lanci alti?

Se scegli dei cross bassi ***vai al 178.***
Se scegli dei cross alti ***vai al 149.***

SFIDA DI COPPA

6

Una vera avventura da tasca!
Speciali copertine pieghevoli!
Ideale per viaggi e spostamenti!

compact 6

In questo libro il protagonista sei tu.
Sei l'allenatore-giocatore di una piccola squadra di provincia, una squadra di dilettanti che un bel giorno si trova a passare il terzo turno di coppa. Da questo momento inizia per te e per i tuoi compagni un'avventura incredibile, che ti porterà ad affrontare alcune delle piú forti squadre professioniste. Spinto dal sostegno dei tuoi tifosi, circondato dall'entusiasmo della vostra piccola città, avrai bisogno di tutto il tuo carisma per portare la squadra all'ultima... Sfida di Coppa!

In questo libro il protagonista sei tu.
Forza, è il momento di scendere in campo...

copertina illustrata da Peter Dennis

ISBN 88-7068-840-2

70688402

L. 11.000 iva inc.

SFIDA DI COPPA

STEPHEN THRAVES

librogame®
il protagonista sei tu